C·L·U·B Nintendo®

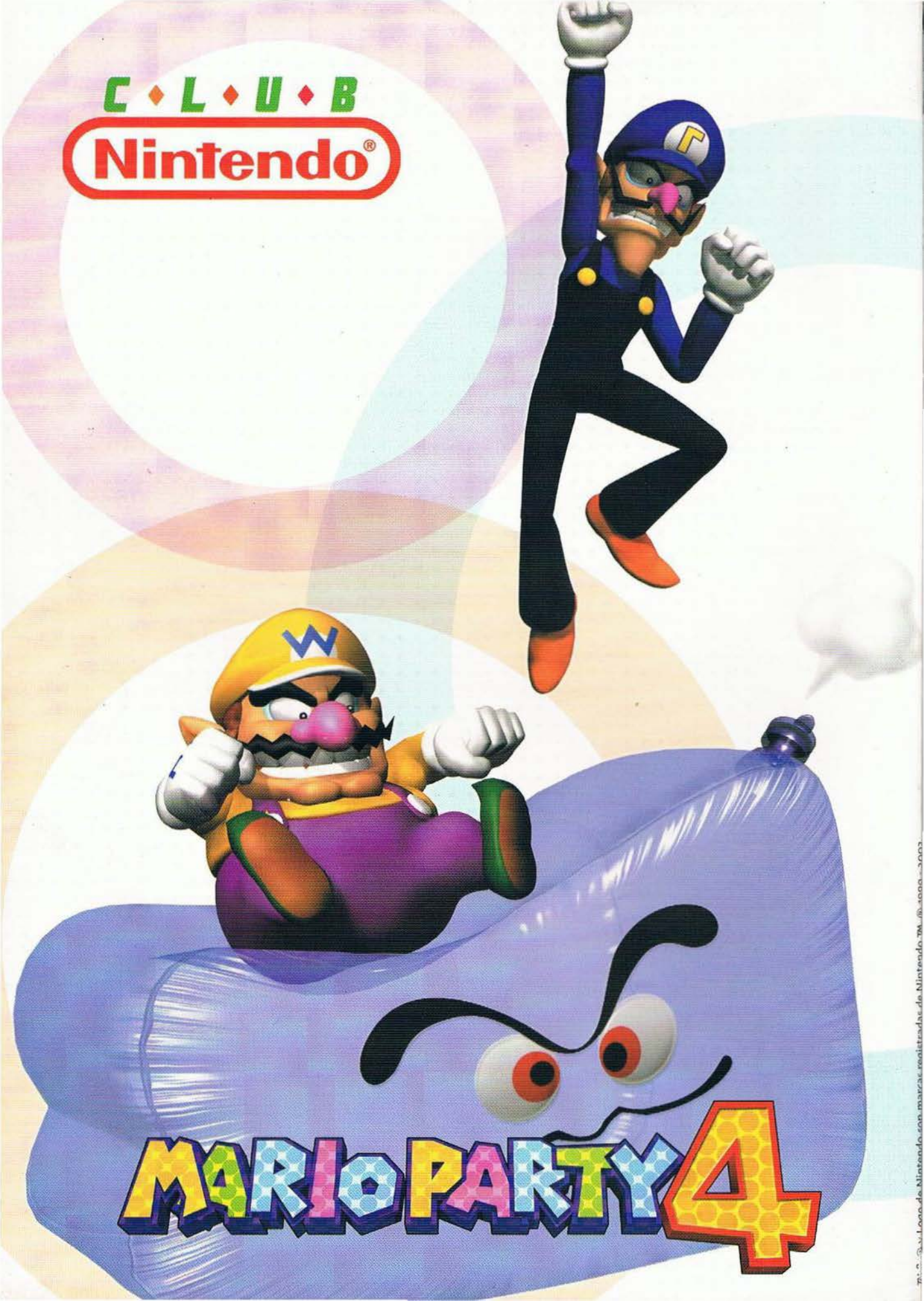
GAME & WATCH GALLERY 4

Este mes chécate
Phantasy Star Online
BloodRayne
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Super Monkey Ball 2
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

MARIO PARTY 4

Año 11 No. 10

RICO US. 2.00•GUATEMALA Q 13.50•EL SALVADOR US. 1.75 C/ 15.31•NICARAGUA C$ 26.00•COSTA R. Col 650.00•HONDURAS L 27.00•PANAMA B/2.00•REP. DOM. Os 27.00•COLOMBIA $4.990.00•BOLIVIA BS 8.00•ARGENTINA $ 4.50•CHILE $ 1.500•PERU Ns 9.00•VENEZUELA Bs 2.200.00



TM, ®, y Logo de Nintendo son marcas registradas de Nintendo. TM, ®, 1999 - 2002.

SUMARIO

DR.MARIO	3
NUESTRA PORTADA	
MARIO PARTY 4 GCN	8
GAME & WATCH GALLERY 4 GBA	
NINTENSIVO	
ETERNAL DARKNESS GCN	12
PREVIO	
CUSTOM ROBO GX GBA	24
FINAL FIRE PRO WRESTLING GBA	31
RESIDENT EVIL 0 GCN	34
ANIMAL CROSSING GCN	43
SUPER MONKEY BALL 2 GCN	50
PHANTASY STAR ONLINE GCN	60
BLOODRAYNE GCN	66
KLONOA 2 GBA	80
ROCKMAN & FORTE GBA	92
A FONDO	
MADDEN 2003 GBA	26
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY & MINNIE GBA	36
DUKE NUKEM GBA	40
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE GCN	74
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 GBA	82
DISNEY'S MAGICAL MIRROR GCN	88
TOP 10	29
EL OJO DEL CUERVO	46
GALERIA DE ADELEINE	52
CEMENTERIO	54
EL CONEJO EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS	57
INFORMACION VARIADA	
ROCKET POWER BEACH BANDITS GBA	62
ANTS EXTREME RACING GBA	62
URBAN YETI GBA	63
ESPN X GAMES SKATEBOARDING GBA	63
SPY KIDS CHALLENGER GBA	64
CUBIX & BASH GBA	64
EXTRA	69
CENTRO DE ENTRENAMIENTO	72
¿QUE HAY DENTRO DE...?	86
ULTIMA PAGINA	96

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO

Año XI #10 Octubre 2002
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"

CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA MEXICO

DIRECTOR GENERAL/CEO
Martín Pérez Cerdá

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

DIRECTOR DE FINANZAS
Ernesto Cervantes

DIRECTOR DE MARKETING Y DESARROLLO DE NEGOCIOS
Santiago Blancafort

DIRECTOR EDITORIAL SENIOR
Juan Antonio Gallont

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mara Domínguez

GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Ariel Sol

EJECUTIVO DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Oscar Gaona

DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa

COORDINADOR DE CIRCULACION
Hugo Soto

ASISTENTE DE PRODUCCION
Pablo Mendoza Hdez.

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 11 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2002. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A., por contrato de coedición, celebrado con GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A. El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 6178 / 8643. Telex 176-99. Edva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fé. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidoras: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 1992.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

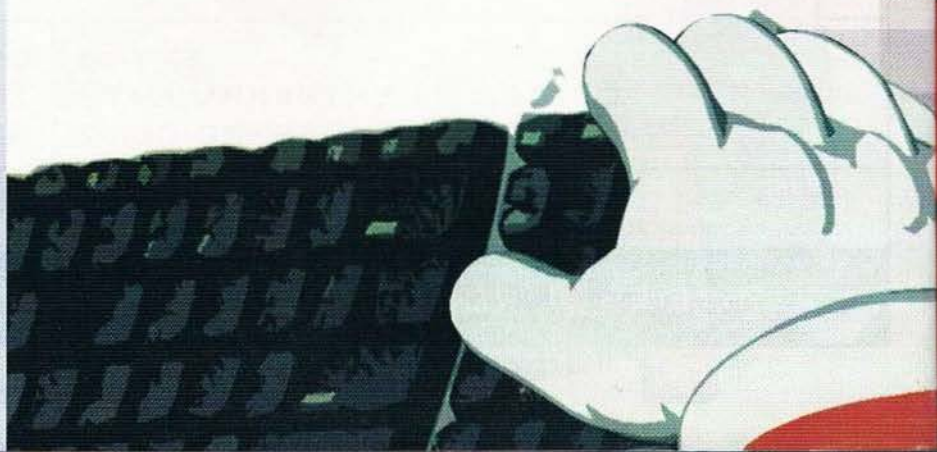
(c) 2002 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

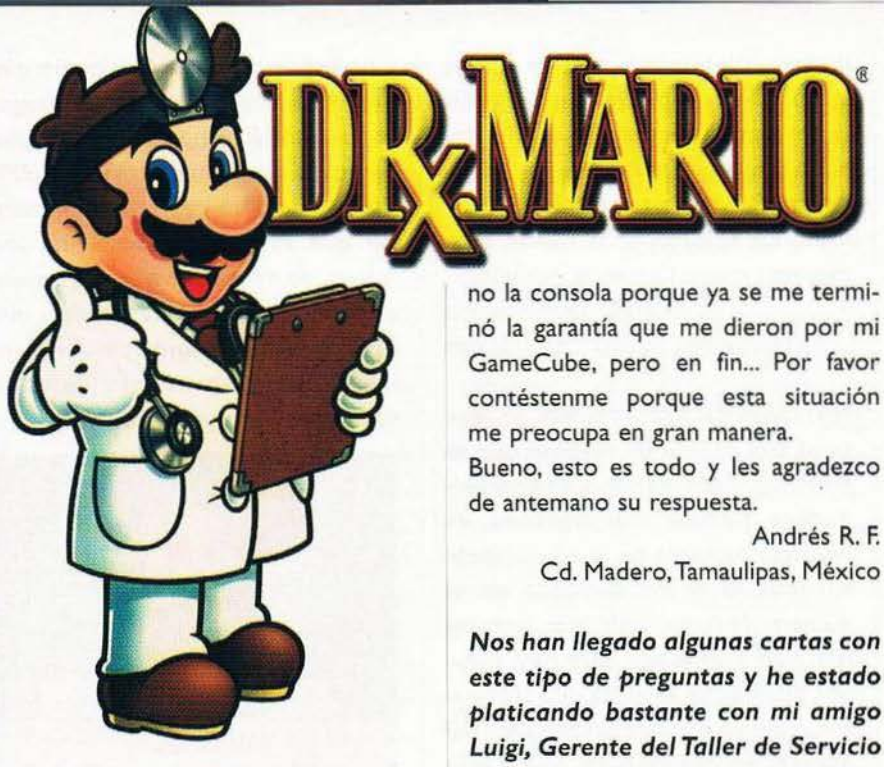
Editorial

Octubre 2002

Este mes han pasado muchas cosas, muchos de los juegos más importantes tanto para el Game Boy Advance como para el Nintendo GameCube comienzan a llenar los aparadores de las tiendas. Un buen ejemplo es que el 31 de este mes saldrá Resident Evil 0, BloodRayne y Blood Omen 2, bastante buenos para esta fecha, un poco antes estará Animal Crossing, Mario Party 4 y Star Fox Adventures, entre muchos otros. Por su parte, el Game Boy Advance no se queda atrás ya que a principios de este mes viene Super Ghouls ´N Ghosts y a mediados tendremos Doom II y por supuesto, Game & Watch Gallery 4. Así agárrate fuerte a tu sistema porque esto apenas comienza.

Por otro lado, del 20 al 22 de septiembre estaremos visitando la ciudad de Chiba, en Japón, ya que en el Nipon Convention Center, se dará lugar el tan esperado Tokyo Game Show 2002, así que el siguiente mes te tendremos la información más detallada del evento, no nos queda más que preparar las maletas para darte una amplia cobertura de todo lo que pase en el TGS 2002.





Hola Dr. Mario. Tengo un problema con mi GameCube, ya que mientras estoy jugando aparece un mensaje de que el disco no se puede leer y quisiera saber por qué ocurre esto, ya que yo cuido mis discos y ninguno está rayado. Espero que respondas mi pregunta. Gracias.

Linkyi31
México, D.F.

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo este mensaje en primer lugar para felicitarlos por la nueva imagen. Bueno, pero también les escribo por otra razón importante que me preocupa. Yo tengo varios juegos para el Nintendo GameCube, uno de ellos es el de Pikmin. Lo que pasa con mi juego es que cuando estoy jugando, a veces se le va el sonido por un momento, y luego le vuelve, y ahora no recuerdo bien, pero parece que esto también me ha pasado con el juego de Wave Race: Blue Storm, pero tengo otros dos juegos (Super Monkey Ball y Crazy Taxi) y esto de que se vaya el sonido de repente no me ha pasado con estos dos últimos. Lo que yo quisiera saber urgentemente es que si lo que está fallando es el disco o la consola. Me gustaría que fuera el disco y no la consola porque ya se me terminó la garantía que me dieron por mi GameCube, pero en fin... Por favor contéstenme porque esta situación me preocupa en gran manera.
Bueno, esto es todo y les agradezco de antemano su respuesta.

Andrés R. F.
Cd. Madero, Tamaulipas, México

Nos han llegado algunas cartas con este tipo de preguntas y he estado platicando bastante con mi amigo Luigi, Gerente del Taller de Servicio de Gamela México, y me comenta que la gran mayoría de problemas que se presentan con el Nintendo GameCube se debe a que los dueños no lo cuidan como se debe. En la edición pasada les comenté que es necesario que lean cuidadosamente cada uno de los instructivos y manuales tanto de los sistemas como de los juegos antes de ponerse a jugar, así sabrán cómo mantener los productos de Nintendo en buen estado y asegurarles que nunca les fallarán. Además te recordamos que el Taller de Luigi está en: Serapio Rendón #125 en la Colonia San Rafael o si deseas llamarles para cualquier duda con tu equipo, marca el 9112-7300 en el D.F., ya que es el único taller de servicio autorizado por Nintendo of America para México.

+

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo para decirles que hacen un trabajo excelente, aunque creo que están cansados de escucharlo tantas veces, pero su trabajo es de felicitarlo. También les escribo para preguntarles si ustedes han escuchado de las declaraciones que hizo el Señor Mikami, creador de Resident Evil, sobre las consolas de Sony. Él dijo que las consolas en cuestión son de mala calidad y que por este motivo, las consolas mencionadas anteriormente tienen más ventas que las demás, pues los consumidores de estas tienen que comprar hasta más de 2 veces la consola porque se descompone con facilidad, entonces eso significa que de cierta forma Nintendo vende más y tiene mejor calidad que ninguna otra. Por favor respóndanme si lo que dice el señor Mikami es verdad.

Carlos A. Polanco Ramírez
Coatepec, Veracruz, México

Esta entrevista que mencionas se llevó a cabo en una estación de radio en Japón y es verdad lo que comentas, Shinji Mikami se expresó muy mal de las consolas de Sony así como de otros artículos que según él, están hechos así a propósito para que la gente vuelva a comprar dichos productos, los cuales aún siguiendo las instrucciones de cuidado y mantenimiento, siguen teniendo la misma calidad, no como Nintendo que tiene un control de calidad muy estricto en todos sus sistemas y accesorios para que estos te duren toda la vida.

Esperemos que Kameo ya pronto esté a la venta.

+

Hola amigos del Club Nintendo.
Tengo una observación que hacerles al respecto al juego de Castlevania Harmony of Dissonance para el Game Boy Advance. El mes de Agosto

hicieron un A Fondo de este juego y en este número hasta mencionaron que tal vez algunos ya lo acabaron, pero ¿cómo? El juego ni siquiera ha llegado a los EU y mucho menos en México, ya busqué en todas las tiendas oficiales de Nintendo y nada, por favor quiero una explicación.
Perdonen por el rollo tan grande pero qué mejor que los fans para expresarse ¿no creen?
Sigan con el buen trabajo y espero me contesten pronto. ¡Gracias!

Max Jalife y Castlemaniax666
México, D.F.

Mil perdones por esta confusión, pero este tipo de detalles no son culpa nuestra, ya que las compañías son quienes marcan una fecha de salida de los juegos y ocasionalmente estos se llegan a retrasar por problemas técnicos, algunas veces son días, otras un par de meses y cuando anuncian el retraso, por lo general ya falta muy poco para la fecha antes señalada. Lo peor de todo es que por lo general esto sucede con los juegos más esperados. Pero bueno, Castlevania Harmony of Dissonance salió a la venta desde el mes pasado y seguramente, ya hasta lo habrás terminado.

+

Hola amigos de Club Nintendo, soy uno de sus tantos lectores de aquí de Monterrey, Nuevo León.
El motivo por el cual les escribo este mail, es para decirles que no es justo que nosotros no hayamos recibido su revista. Iniciado el mes de Agosto fui a comprar la revista y no había llegado aún pero ¡oh! sorpresa que me llevé a la semana de haber estado buscando la revista, el voceador me comentó que el camión en donde traían la revista de Club Nintendo no llegó a su destino debido a que fue asaltado en el camino. Estuve buscando con ansia la revista durante un mes y nunca llegó. Ahora ya tengo la revista del mes de Septiembre en mis manos, aunque sé que me quedé sin la de Agosto. Por mi parte es todo, de antemano los felicito por la revista, cada mes está mejor. Cuídense y saludos.

Gustavo Taméz Jacobo
Monterrey, Nuevo León, México

No sabemos exactamente lo que pasó con el lote de revistas que se enviaron a Monterrey y es una verdadera lástima que muchos de nuestros lectores de la zona Norte del país se hayan quedado sin el número de Agosto. Algunos lectores nos han informado que hay algunos puestos de revistas que sí llegaron a tener algunos ejemplares del número en cuestión, así que si aún quieres conseguirla, te sugiero que busques en los puestos que venden revistas atrasadas.

+

Hola queridos amigos de Club Nintendo. Fíjense que desde el reporte del E3 del año pasado, me he quedado esperando más información y detalles de uno de los juegos más innovadores en ese evento de una de las compañías que más me gustan, Rare, y estoy hablando del Kameo Elements of Power para el Nintendo GameCube. Y es que desde ese reporte no han vuelto a hablar de él, así que me preguntaba si ya estaba cancelado o si Nintendo tiene problemas con Rare (este es un rumor muy fuerte en el cyber-espacio).
Muchas gracias por su atención y espero que me puedan responder pronto.

Waly Rodríguez
República Dominicana

Definitivamente este es un punto del que casi no se ha hablado y las especulaciones al respecto se han desbordado. Hasta el momento Kameo junto con otros títulos de Rare aún se mantienen en desarrollo y no tenemos más información que esa. Pero lo que sí podemos asegurar es que Nintendo Co. LTD. Sigue teniendo aproximadamente el 37% de las acciones de esta compañía, así que se podría decir que una buena parte de Rare le pertenece a Nintendo, así que tendremos que esperar un poco más para ver los juegos que Rare y Nintendo están cocinando para nosotros.

Shinji Mikami, el genio detrás de RE.

+

Querido Dr. Mario esta es la primera vez que les escribo y lo hago para hacerles unas preguntas y felicitarlos por su excelente revista y el excelente trabajo que realizan para hacer de esta revista la mejor de todas, bueno me alejo de los halagos, me voy al directo al grano y mis preguntas son:
¿Cómo y cuándo vamos a poder ganarnos la revista especialmente dedicada al Zelda autografiada por su creador? ¿No va a haber un nuevo Zelda para el GBA aparte de A Link to the Past?
Bueno, esas fueron mis dudas y espero que puedan contestarme.
Les escribe con ansias de respuestas tu gran lector:

Edison Alberto Lerma Acosta
Hermosillo, Sonora, México

Muchas gracias por las flores. Hemos estado planeando muy bien la forma de regalar esta revista ya que estoy seguro que será todo un trofeo para el afortunado ganador. Aún no tenemos nada definido, pero te garantizo que por medio de la revista te avisaremos cómo podrás

ganarte esta revista del especial de Zelda autografiada por el mismo Shigeru Miyamoto, así como otros artículos de colección.

+

Hola amigo Dr. Mario, espero que contestes por favor. Otra vez vuelvo a escribir porque me interesa que me contestes esta pregunta ¿Dónde encuentras el guante de Mario y todas las pertenencias en Luigi's Mansión? Disculpa que te moleste con una pregunta de juegos, pero es verdaderamente corta y no creo que te tome mucho espacio para contestarla. De antemano, gracias por tus atenciones.

Jesús Martínez
Torreón, Coahuila, México

Ok, regularmente este tipo de preguntas van dirigidas a la sección de Mariados, pero ya que tengo la respuesta fresca en la memoria, te la daré para que cesen esos dolores de Luigi's Mansion. El Mario's Golve (Guante de Mario) se encuentra en el cuarto de proyección (en donde hay una pantalla que cubre una pared); La Mario's Hat (Gorra de Mario) está en el cuarto de lavado; La Mario's Letter (Carta de Mario) está en el patio alargado que está en la parte posterior de la mansión; El Mario's Shoe (Zapato de Mario) se encuentra en la habitación de los fantasmas gemelos; Y por último, Mario's Star (Estrella de Mario) está en el observatorio (en donde debes succionar una estrella y lanzarla a la luna). Todos estos objetos llévaselos al fantasma vidente para una sorpresa. Espero que sea suficiente.

+

Amigos de Club Nintendo, les tengo un súper notición.
En el Temple of Time después de que sacas la Master Sword y que estás en el Chamber of Sages Rauru te dice: "The Temple of Light situated in the very center of the Sacred Realm, is the last stronghold against Ganondorf evil forces". Y poco después te dice: "Ganondorf, He obtained the Triforce from the Temple of Light, and with his powers he became the King of Evil", como quien dice: "El Templo de la Luz situado en el epicentro de el Reino Sagrado es la última fuerza contra las malvadas fuerzas de Ganondorf... Ganondorf, él ha obtenido la Trifuerza de el Templo de la Luz y con este poder, él se convirtió en el Rey del Mal".
Ahí está el resultado de la Trifuerza en Zelda OoT espero publiquen mi mail ya que busqué por 3 meses hasta que encontré el resultado de la Trifuerza.

José Ángel Velásquez Solis
Correo Electrónico

José, ya tiene mucho tiempo que mencionamos que no puedes encontrar la Trifuerza físicamente dentro del juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time al igual que en otros juegos de la saga ya que según la historia, dicho elemento mágico se encuentra repartido en tres personas, Zelda, Link y Ganondorf, así que nunca la podrás encontrar u obtener dentro de este juego. Esto mismo lo ha dicho directamente Shigeru Miyamoto, así que lo que buscas es sólo un espejismo.

Aún después de tantos años, este título genera controversia.

+

¡Hola! Mi nombre es Norberto Márquez Barbosa y los felicito por los cambios que le han hecho a la revista y todo lo que han logrado a través de estos 10 años 1/2. Yo soy fan suyo desde hace aproximadamente 5 años y esta es la primera vez que les escribo y ya dejándome de formalidades les hago la pregunta por la que les escribo y que, por lo que he visto, nadie se las ha hecho y la pregunta es la siguiente: Me podrían decir para qué sirven los quesos que están en algunas de las escenas de PERFECT DARK para ser más específicos en la escena #1 (por el túnel donde sólo se pasa explotándolo, en un ducto de ventilación) a un lado de donde se ponen las Emc Mines.
¡Ah! se me olvidaba, si quieren hablar sobre cualquier tema relacionado con los videojuegos escriban a:
theuntamedbear@hotmail.com

EL OSO
Correo Electrónico

Este es otro de los grandes misterios de los videojuegos, así que lo aclararemos nuevamente. La gente de Rare quiso poner algún tipo de secreto con el que los jugadores se hicieran preguntas o intentaran hacer locuras, así que se les ocurrió lo de los quesos. Estos objetos no son más que meramente para ver qué tan detallista eres al observar en cada rincón del juego y no son mas que eso, detalles, así que no te emociones demasiado, ya que no hacen nada. De hecho hay varios de ellos escondidos en el juego, dándote el reto de encontrarlos.

+

Dr. Mario... para los padres. Bueno primero por tradición quiero felicitarlos por el excelente trabajo que han hecho durante todos estos años. Una labor reconocida por todos nosotros miembros de esta gran familia, única, porque ninguna otra "compañía" crea ese "feeling" entre sus seguidores. Ahora bien, mi carta, quiero dirigirla a los padres, a ellos por que sé que muchos leen estas cartas a sus hijos o como en mi caso yo se las leo a mis papás. Hace pocos días un profesor de una universidad en Japón dijo que los

videojuegos eran nocivos para la salud, en especial para el funcionamiento del cerebro y las reacciones de los miles de padres cuyos hijos juegan con aparatos electrónicos no se hicieron esperar. Prohibieron a sus hijos jugar, botaron las consolas, protestaron, etc. Quiero decirles a esos padres que en mi caso tengo más de 10 años jugando videojuegos y en ningún momento ha afectado la forma en la cual me relaciono con los demás. Las personas que conozco que juegan, son personas extrovertidas, seguras de sí mismas, que se plantean retos y formas de resolverlos, imaginativas, que desarrollan amistades con quien jugar y con quien hacer otras cosas. En el estudio no mencionan las horas de análisis ni el tipo de juego que utilizaron para las pruebas. Actualmente me falta un año para graduarme en Técnico en Informática, y por ejemplo todo lo que sé de inglés (que modestia aparte es bastante) lo he aprendido por los videojuegos. Pido a Uds. que comparten con sus hijos que los orienten y sean conscientes de la oportunidad que estos juegos presentan para compartir entre familia. A veces no es culpa de los juegos si no de quienes no prestan atención a lo que jugamos o cuantas horas sin fomentar otro nexo más que con la máquina. Me agradan los juegos que hace Nintendo porque es una de las pocas compañías actuales que logra hacer juegos entretenidos y divertidos que inculcan valores, y no necesitan recurrir a la sangre y violencia extrema para vender. Entonces los invito a que no hagan caso a "estudios serios" sin base real y que seamos juntos como familia los que creemos en los buenos resultados de jugar videojuegos.

Hendrick Ramos Gómez
Venezuela

A lo largo de la historia de Club Nintendo, hemos publicado diversos estudios médicos y psicológicos dedicados con referencia a los videojuegos y todo apunta a que utilizándolos con moderación, pueden desarrollar muchas capacidades positivas del usuario, pero claro está, siempre es recomendable alternar este pasatiempo con otras actividades (especialmente físicas) para aprovechar su potencial. Por otra parte, Nintendo siempre se ha preocupado por darle al jugador una especie de extra al inculcar valores de amistad, hermandad y cooperatividad, haciendo de esta compañía una de las pocas que no necesitan, como lo menciona Hendrik, de otros elementos como sangre o violencia para llegar a los jugadores, si no con buenas historias, conceptos innovadores y todo esto sin perder de vista su objetivo principal: Entretener. Muchas gracias Hendrik por tus comentarios, esperamos que tu mensaje les llegue a muchos padres y jugadores y que obtengan lo bueno de tus experiencias.

+

Hola Pokéamigos. Quisiera decirles que su revista es muy buena, aquí en Venezuela se vende mucho y quisiera preguntarles algo, ¿En qué mes estarían saliendo las nuevas versiones de Pokémon para el Game Boy Advance? Llevo preguntando en todas las tiendas y no me dicen nada... y a ver si algún día viene Panteón porque quiero retarlo a una batalla, aquí soy la más famosa ya que tengo un récord de sólo una derrota y 150 victorias. Me despido mis amores les admira mucho su amiga.

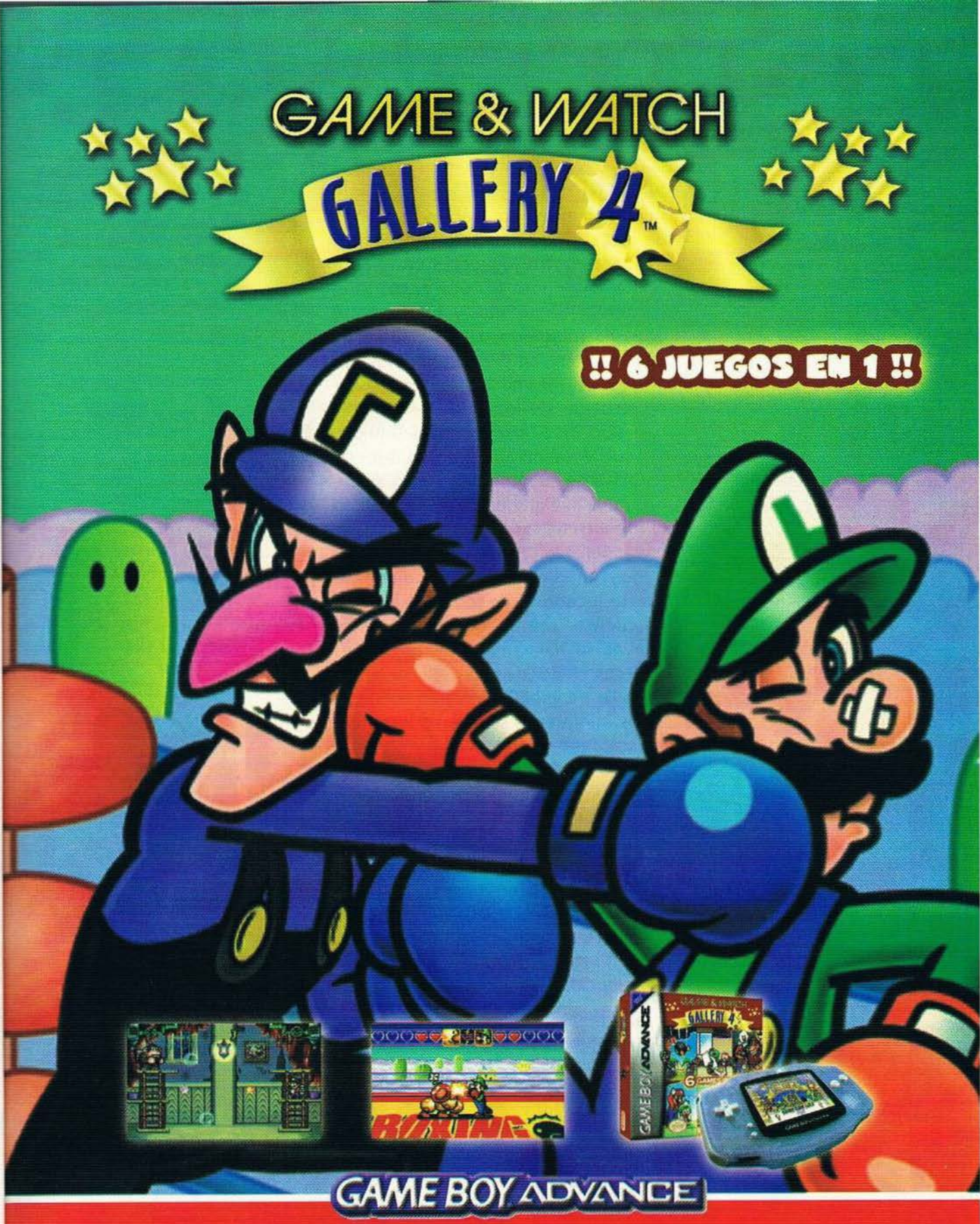
Indra Parra.
Caracas, Venezuela.
INDRA182@hotmail.com

Hola Indra, aún no hay fecha definitiva para el lanzamiento de las nuevas versiones de Pokémon para en Game Boy Advance en nuestro continente, pero esto sucederá hasta el año siguiente, ya que en Japón saldrá a finales de este año y toma algo de tiempo poder traducir al inglés todos los diálogos de un juego tan extenso como Pokémon, así que tienes el tiempo suficiente como para ahorrar lo necesario para comprarlo en su fecha de salida que en lo personal, pienso que será entre Febrero y Marzo. Con respecto a lo de Panteón, ahí sí que va a estar difícil ya que es nuestro Pokémon más raro y lógicamente no vamos a permitir que se nos escape (no es cierto Panty).

Hasta el siguiente año veremos más de Pokémon en el Advance.

+

Muchas gracias por todas sus cartas y correos electrónicos con sus sugerencias y observaciones.
Por otra parte quiero agradecer a Panteón porque gracias a su entusiasmo, hemos podido repartir una increíble cantidad de Mew y Celebi, pero desgraciadamente todo llega a su final así que este será el último mes que regalaremos estos Pokémon por lo menos en lo que queda de este año. Tal vez en el futuro, con algún otro monstruo de bolsillo raro que salga para las versiones Rubí y Zafiro, pero eso será hasta entonces; por lo pronto, mil gracias a todos los lectores que nos han visitado y lograron completar su Pokédex. Ahora sí, me despido no sin antes recordarles la dirección de la redacción:
Hamburgo # 12 Col. Juárez
México D.F. C.P. 06600
clubnin@nitnendo.com.mx
¡ah! y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx



Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

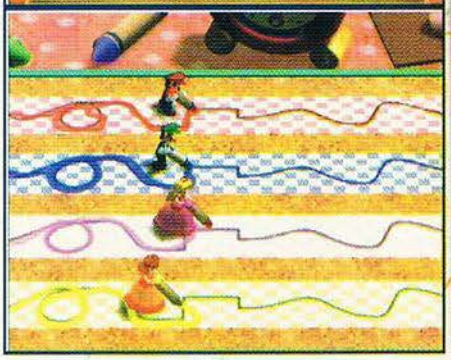
El sistema. videojuegos y accesorios se venden por separado.

TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2002

gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

www.nintendo.com

Desde los inicios de la saga de Mario Party, Nintendo y Hudson Soft han hecho un excelente trabajo, haciendo de esta serie uno de los mejores títulos para cuatro jugadores en el Nintendo 64. Ahora le toca el turno al Nintendo GameCube y lógicamente todo ha mejorado con el cambio de sistema. Para empezar, todos los minijuegos así como los tableros y características de los juegos anteriores han sido modificados desde el inicio, así que verdaderamente es un juego totalmente nuevo, pero eso no quiere decir que la experiencia que ha tenido Nintendo con los títulos anteriores se haya perdido, Mario Party 4 sigue siendo un excelente juego digno de cuatro jugadores de todas las edades. Cincuenta minijuegos totalmente nuevos se han añadido a diferentes tableros en donde sobresalir de entre el resto de jugadores es lo esencial. Estos minijuegos son verdaderamente sorprendentes y te mantendrán atado a tu asiento todo el tiempo ya que con tu habilidad y destreza demostrarás tu dominio del control. Por si fuera poco, podrás seleccionar cuando quieras jugar en equipos durante los minijuegos para formar aliados o dejarlo en todos-contra-todos para darle mayor emoción al juego.



MARIO PARTY 4

Para cambiar las cosas, los tableros cuentan con nuevas cosillas como lo son los hongos. Estos aparecen durante tu turno en los tableros y pueden hacerte gigante o pequeño y cada reacción tiene sus ventajas. Al ser enorme, podrás aplastar a los competidores que estén en tu paso, lógicamente quitándoles sus preciadas monedas; mientras que cuando eres pequeño, podrás entrar a algunas escenas de bonus que se encuentran en los tableros, pero que son inaccesibles a los participantes que no se encuentren en esta situación.

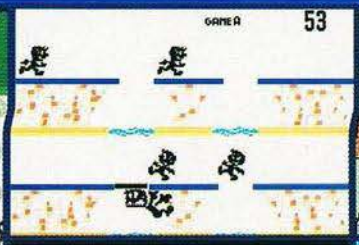
Con todo esto Nintendo demuestra nuevamente quien es quien con respecto a la creatividad en los juegos así como representa un gran título para todas las familias o grupos de amigos que gustan de sentarse por horas con un buen título para varios jugadores. No cabe duda de que Mario y su pandilla han hecho una entrada triunfal en el Nintendo GameCube con su cuarta fiesta que está para celebrarse en grande.

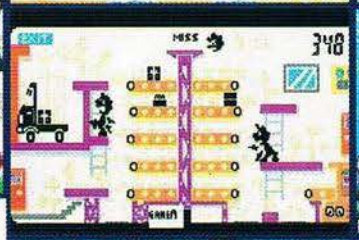
GAME & WATCH GALLERY 4™

Los orígenes de Nintendo regresan en el Game Boy Advance con nuevas implementaciones de los juegos que hicieron de esta compañía todo un gigante de la industria. Antes del Game Boy, existían unos pequeños juegos portátiles con controles sencillos así como pantallas de LCD, las cuales ofrecían todo un reto aún con animaciones muy limitadas.

La nueva recopilación incluye juegos clásicos de los títulos anteriores de Game & Watch Gallery, además de que presenta otros viejos éxitos que tal vez nunca hayamos visto en nuestro continente, como lo son Rainshower, Boxing, Donkey Kong 3, Mario Cement Factory y Fire Attack.

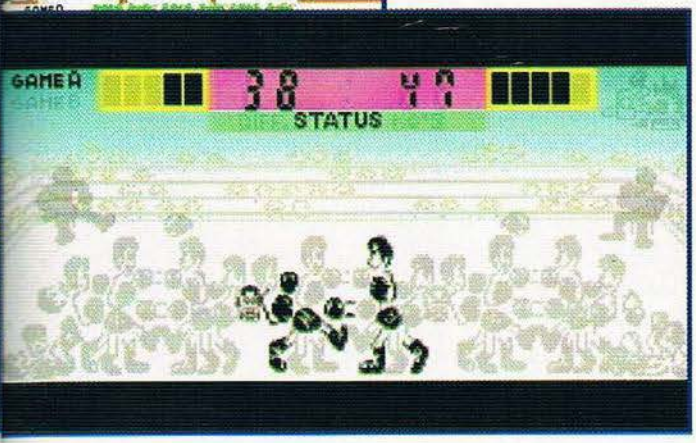
Como siempre, con cada uno de los juegos podrás probarlos en sus versiones originales (los de pantallas de LCD) o en sus readaptaciones que simplemente son sorprendentes, haciendo uso de las gráficas, colores y ventajas del Game Boy Advance.



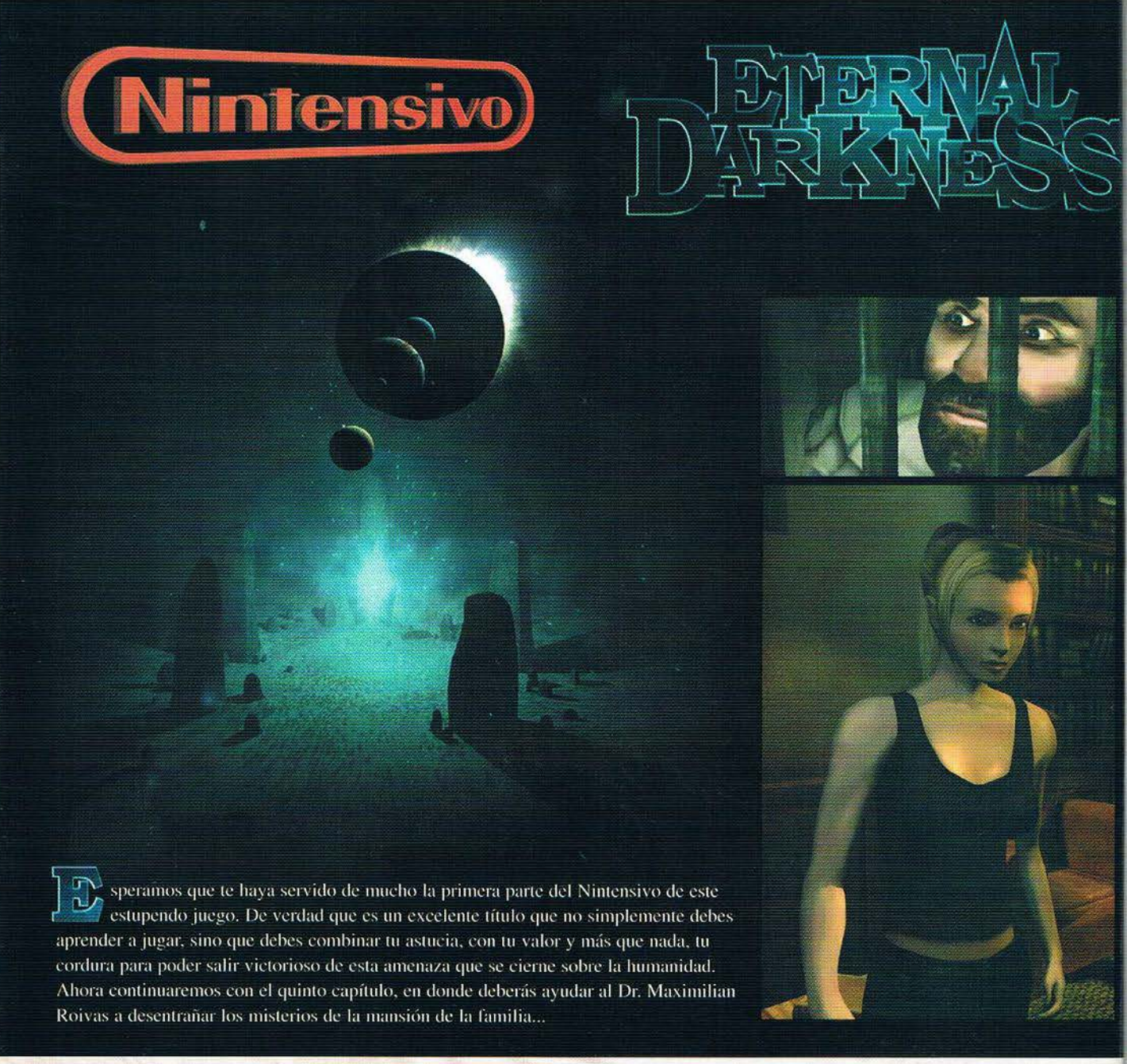


Por si fuera poco, tendrás el reto de lograr marcadores lo suficientemente buenos como para obtener nuevos juegos y así hacer la galería verdaderamente sorprendente, algo que siempre ha sido característico de esta serie.

Este mes, Mario y sus amigos invadirán las tiendas con estos dos súper juegos para los mejores sistemas de videojuegos en el mercado, cada uno con el peculiar toque de Nintendo y un regocijo para todos los jugadores. Por todo esto, los dos juegos se han ganado el lugar de honor este mes y los tenemos en Nuestra Portada.



ETERNAL DARKNESS



Esperamos que te haya servido de mucho la primera parte del Nintensivo de este estupendo juego. De verdad que es un excelente título que no simplemente debes aprender a jugar, sino que debes combinar tu astucia, con tu valor y más que nada, tu cordura para poder salir victorioso de esta amenaza que se cierne sobre la humanidad. Ahora continuaremos con el quinto capítulo, en donde deberás ayudar al Dr. Maximilian Roivas a desentrañar los misterios de la mansión de la familia...

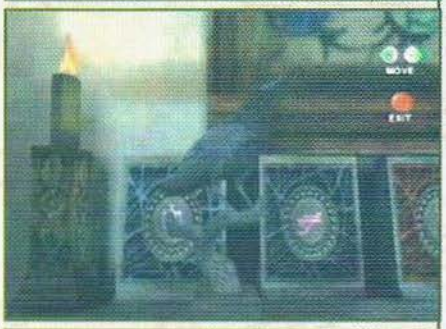
Capítulo V
The Lurking Horror

Ahora podrás tomar el papel del Dr. Maximilian Roivas, en la misma mansión familiar, en el año de 1760 A.D. El empieza escribiendo en su diario que él ha heredado la mansión, así como todos sus secretos. Dado que este sujeto es un poco regordete, no puede correr mucho que digamos; aunque tiene buenos niveles de Vida, Magick y Sanidad. Maximilian empieza con su Diario Médico y una pistola Flintlock, aunque tenemos que decirte que por razones obvias de la época, solamente tiene un tiro.

Al iniciar, registra tu escritorio para que obtengas cinco balas más. Dirígete al pasillo del segundo piso, entra en la puerta de la izquierda para que veas a un sirviente trabajando. Toma las municiones aquí. No podrás entrar en las recámaras de los sirvientes, así que continúa. Hay un poco más de munición en el salón cercano al lado Este. Entra en la recámara Este y toma la carta del buró, así como el Codex. Por último, entra en el baño, toma las municiones y baja las escaleras para el primer piso.

Hay un poco de munición en el pasillo, así como una carta en la mesa central y un grabado del Ancient que fue liberado (cuando tomaste el Artifact con Pious). Nota que no hay biblioteca. Dirígete a la cocina para que encuentres otro Codex ahí, además de municiones y una Pump Handle.

Ahora ve al comedor. Checa las cosas que hay sobre la chimenea. Tu misión aquí es mover la estatua para que quede frente al "Mayor enemigo del Amo". Para ello, debes mover la estatua enfrente del emblema que apunta al emblema del amo en la pintura. Por ejemplo, si el amo es Rojo, mueve el emblema Azul. Con esto encontrarás un pasaje secreto.



En el pasaje secreto hay varias cosas que tomar. El sable de la pared, el Spell de la silla, otra pistola Flintlock de la pared y el indispensable Tome of Eternal Darkness del escritorio; dentro del tomo encontrarás una carta.

Cuando regreses al comedor, uno de los sirvientes te atacará; como no tienes tiempo de averiguar si fue por el bajo salario o por la Magick del amo de Pious, elimínalo rápidamente; pero ten cuidado pues trae un Bonethieve dentro.

Como comprenderás, algunos sirvientes de la casa están corrompidos por los Bonethieves. La mejor manera de averiguarlo es hablando con ellos para que te ataquen, de esta manera, sabrás quien tiene o no un Bonethieve dentro y evitarás asesinar a un fiel sirviente. La mejor manera de eliminarlos es cortándoles la cabeza (al sirviente y al monstruo). Ahora bien, el Dr. Maximilian puede realizarles una autopsia a la moyoría de los enemigos que elimine, esto lo puede hacer cuando están en el suelo; aparecerá el ícono del botón B pero dirá Autopsy, presiónalo para que realice la autopsia y después puedas terminarlo con el mismo botón B. Todos los datos de las autopsias serán grabados en el diario del Dr. Max Roivas, claro que debes apresurarte a realizarles la autopsia o desaparecerán.

Elimina al enemigo del salón principal para que obtengas la Redgormor Rune y automáticamente hará el hechizo Reveal Invisible con los alineamientos que tienes. Puedes eliminar a los demás sirvientes posesos de la mansión, aunque no es tan necesario.

Si leíste la tercera carta, sabrás acerca de la ayuda en "la luz". Ve al segundo piso y checa la ventana de espejos. Hay una carta detrás de una tabla, tómala; pero ten cuidado con el enemigo que aparece. Ahora lee la carta y obtendrás la Basement Key, regresa al salón principal.

Baja las escaleras y elimina al enemigo para que obtengas una Rune más. Usa esta Rune con Redgormor y Nathorak. Ahora ve a la esquina que tiene el extraño símbolo en la pared. Usa el hechizo Reveal Invisible para que aparezcas una puerta, usa la Basement Key y baja las escaleras.

Encontrarás dos zombies predominantes aquí, uno trae un Bonethief dentro. Toma las municiones y el Codex para Bankorok o Protect y para el hechizo de Damage Field. Usa el Pump Handle para bajar el nivel del agua. Baja las escaleras y elimina al zombie y toma su Rune; es la Bantorok Rune, con la que podrás hacer el Damage Field.

Continúa tu camino, cuando llegues al fondo tendrás que enfrentarte a una cosa bastante repulsiva. Debes eliminar a este enemigo para que termines este capítulo. La mejor estrategia para eliminar a este Guardián es que encantes tus pistolas con Magick del color que lo afecte (en este ejemplo, como es Rojo, usa la Magick Verde) y usa tu espada contra los zombies que aparecen.

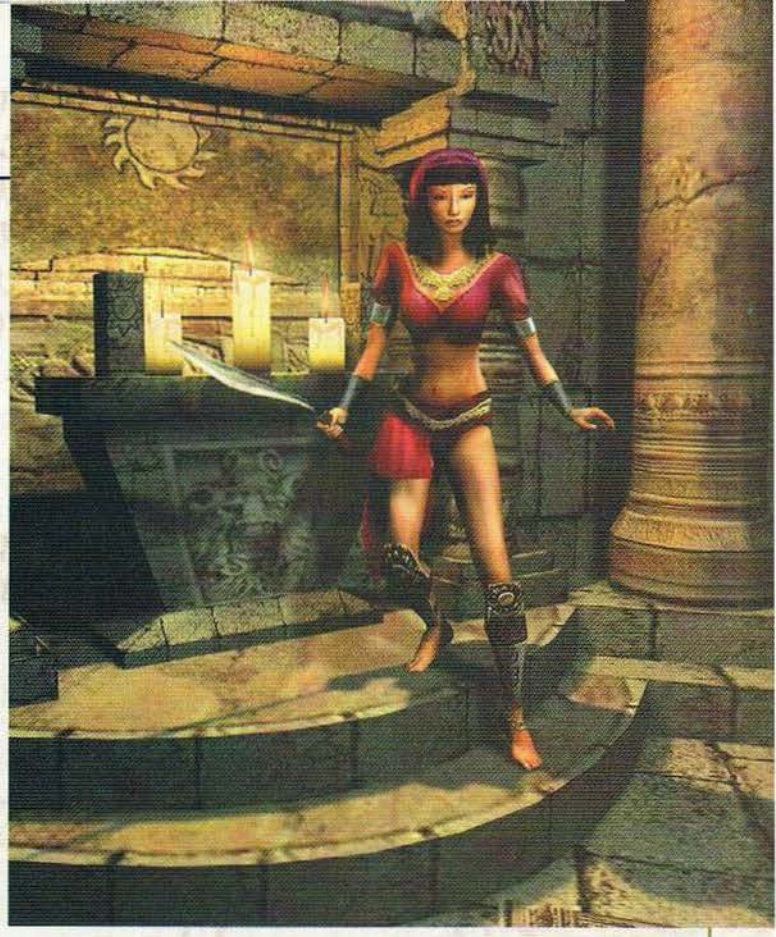
Max comprende que estas criaturas son demasiado para él y va a pedir ayuda, lamentablemente, termina en un manicomio, pero tiene razón, la oscuridad se acerca...

Alexandra. Sube las escaleras para que encuentres la recámara principal (en el lado Este). Asegúrate de conseguir todas las municiones que puedas. Ahora checa en el guardarropa, debes usar el Reveal Invisible para ver el cerrojo; usa la Dresser Key para que encuentres el Revolver y la página del siguiente capítulo.

Pious está nuevamente hablando con su amo. Le informa que los guardianes han encontrado la ciudad antigua y están procediendo a eliminar a sus habitantes. El amo le dice a Pious que encuentre la esencia de Mantorok.

Capítulo VI
A Journey Into Darkness

Ahora tomarás el control del Dr. Edwin Lindsey, un arqueólogo del año 1983 A.D. quien al no recibir fondos por parte del gobierno, obtiene el apoyo monetario de parte de un coleccionista de nombre Paul Augustine (¿suena familiar no?). Ambos entran en un templo bastante familiar; pero en ese momento, el coleccionista demuestra sus verdaderas intenciones y se inicia un tiroteo entre ambos sujetos. Entonces, Paul se convierte en Pious (sorpresa, sorpresa) y hace aparecer un monstruo para que se ocupe de Lindsey.

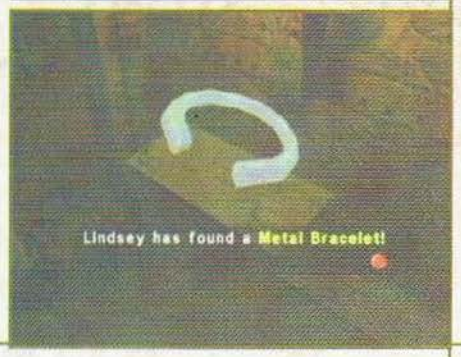


Primer Piso:

Este templo está dividido en varios pisos, pero no te preocupes, pues es más lineal de lo que parece, empezaremos por el primer piso. Como todo buen arqueólogo, Lindsey viene bastante preparado con una brocha, una antorcha, una pistola automática con 56 balas, una escopeta con 37 shells y un cuchillo Kukri. También cuenta con buenos niveles de Vida y Sanidad, pero sí le falta un poco en Magick.

Para empezar, debes deshacerte del enemigo que Pious apareció. Cuando lo elimines, usa la brocha para que quites el polvo del centro del cuarto; encontrarás un brazalete de bronce y un grabado muy familiar. Usa el brazalete en la estatua y toma la puerta que se abrió. Ahora toma el Tome of Eternal Darkness.

En el siguiente cuarto encontrarás dos Zombies, uno de color predominante. Elimínalos y avanza al corredor de trampas, pero te encontrarás con que las lozas que activan las trampas son más difíciles de ver ahora, pero fíjate bien para que evites ser dañado. Más o menos por la mitad del pasillo, hay un Metal Bracelet en un pedestal a la derecha. Casi al final del corredor, usa tu brocha para descubrir el Tier (Summon) Codex; prosigue al siguiente cuarto.



Aquí verás a un enemigo del color predominante, pero está parado sobre un Damage Field, por lo que no podrás hacerle nada, ni podrás desactivarlo aún. Toma el Bronze Necklace y regresa por donde entraste hasta que llegues al cuarto principal y posiciona el Necklace en la estatua para abrir la puerta Norte y otra puerta por donde está parado el enemigo.

Una vez que tomes el camino de la puerta Norte, toma el Silver Bracelet debajo de la estatua de la Naga y pon el Metal Bracelet en ese lugar. Toma la salida Este. Continúa por el camino de trampas y elimina a los dos Zombies. Limpia la telaraña de la esquina y toma el Nethlek (Dispel) Codex.

En el siguiente cuarto, elimina a los cuatro Zombies de color predominante y agarra la Nethlek Rune que trae uno de ellos. Dirígete al Sur ten cuidado con las trampas y elimina al Zombie predominante. Usa tu brocha en la telaraña que está más allá de la estatua para que obtengas el pergamino de Dispel Magick.

Elimina al Zombie de color predominante y continúa hacia abajo por los escalones. Aquí encontrarás a otro Zombie predominante que tiene una Rune, elimínalo. Después encontrarás un Reaper, elimínalo y continúa bajando por las escaleras.

Primer Sótano

En esta área encontrarás la cuarta Alignment Rune: Mantorok. En cada uno de los cuartos de las esquinas hay unos paneles que desactivan las trampas de los corredores por diez segundos, así que si quieres evitarte más problemas, puedes aprovechar estos paneles. En los corredores hay trampas nuevas, como cuchillas más grandes y gases venenosos, ten cuidado con las trampas para que conserves tu vida.

Empezarás en el corredor Oeste. Aquí hay tres Zombies que te ayudarán amablemente a activar las trampas por ti. Dirígete al Sur; en la cámara Suroeste verás dos estatuas, una en el centro del cuarto y otra en la pared. Párate en el botón cercano para que la estatua del guardia gire, levantando la mano de la otra estatua. Rápidamente toma el Gold Bracelet y regresa al Norte todo el camino hasta la siguiente cámara.

Aquí encontrarás un enemigo más, elimínalo y usa la Dispel Magick azul para la barrera. Limpia la telaraña y toma el Necklace. Ahora dirígete al Este por el corredor, ten cuidado con el Zombie predominante aquí.

En la cámara Noroeste encontrarás dos Zombies de color opuesto. Activa el Dispel Magick Rojo para que disipes la barrera verde. Dirígete al Sur tomando el corredor, en donde encontrarás otros tres Zombies.

En la cámara del Sureste, encontrarás un Zombie. Usa el Dispel Magick Verde para que disipes la barrera azul. Con esto el campo de energía que está frente a la pared en el corredor del Sur se irá; pero no podrás pasar por la abertura que tiene.

En esta cámara también encontrarás un cuenco, el cual podrás llenar con ácido al presionar un botón. Lo que debes hacer es situar el Necklace en el cuenco y presionar el botón para que obtengas el Gold Necklace. Regresa por el corredor Este y sitúa los ítems de oro en la estatua y abrirás el camino al segundo sótano.

En las escaleras encontrarás dos Zombies y un Horror de color opuesto, elimínalos y entra al segundo sótano.

Segundo Sótano

Seguramente te parecerá muy familiar este sitio, aquí la bella Ellia conoció su destino. Procede al Norte por el corredor lleno de trampas. En esta área hay cuatro Zombies, enséñales modales y ahora usa tu brocha con la telaraña para que encuentres el Aretak Codex. Si quieres, checa el mural.

Dirígete al Oeste siguiendo el corredor. Hay un Zombie aquí que te dará problemas, no te preocupes y elimínalo. En el siguiente cuarto, encontrarás cuatro Zombies Rojos y un mural. Avanza al Sur y llegarás a un cuarto con tres Zombies Verdes, uno de ellos tiene la Tier Rune; camina a la barrera para que la remuevas.

Continúa por el siguiente corredor al Este y encontrarás seis Zombies Azules y el pergamino que contiene el hechizo Summon Trapper. Ahora tienes que decidir si quieres regresar todo el camino hasta el primer sótano para que obtengas la Rune de Mantorok o puedes continuar. Nosotros te recomendamos que regreses por la Rune, así que prosigamos.

Regresa al primer sótano, al corredor Sur. La pared es a la que le removiste la barrera con el Dispel Book en las tres esquinas. Invoca un Trapper con el hechizo y envíalo bajo la pared. No te preocupes por los enemigos de este cuarto, simplemente párate sobre el botón que está cruzando el puente. La pared detrás de Lindsey se abrirá y podrás tomar la Rune, lamentablemente, uno de los enemigos parece querer mucho la Rune y atravesará la pared para atacarte. Dale sus cocos y usa la abertura que dejó para que llegues al puente, crúzalo y usa tu brocha en la telaraña para que tomes el Codex de Mantorok. Seguramente te preguntarás si valió la pena regresar tanto, pues déjanos decirte que la Rune de Mantorok es la cuarta Magick, la Morada. Esta es efectiva en contra de cualquier magia, así que como ves, sí valió la pena. Ahora regresa todo el camino hasta las escaleras y dirígete al Este, a la tumba de Mantorok.

Lindsey se acerca al dios Mantorok, que todavía agoniza. Pious entra en escena y envía a dos Reapers a atacar a Lindsey. La estatua frente a Mantorok brilla y una luz morada engulle a los enemigos y golpea a Pious, de mala gana, se retira. La luz continúa y abre una puerta en la parte trasera. Sólo tienes que entrar en ella.

Lindsey entra y encuentra los restos de la Ellia. Para su sorpresa, ella le habla; diciéndole que ha mantenido el corazón de Mantorok oculto de Pious y sus secuaces y que ahora ella debe entregárselo a él o de lo contrario, la Oscuridad triunfará. Después, Lindsey le entrega el corazón al Dr. Edward Roivas, quien lo sitúa en un estante y cierra el compartimento secreto detrás de un libro llamado "The Demon of the Khmer". Lindsey se covierte en el primero en sobrevivir a su encuentro con los seres de la Oscuridad.

Ahora, con el hechizo Dispel Magick en su poder, Alex puede ir al segundo piso y libra el vitral de la barrera de Magick; usa el color opuesto para hacerlo y toma la siguiente página. Ahora verás a Pious quien invoca a un enorme monstruo. Pious le ordena custodiar el último Artifact (el que no tomó Karim). Entra en el siguiente capítulo.

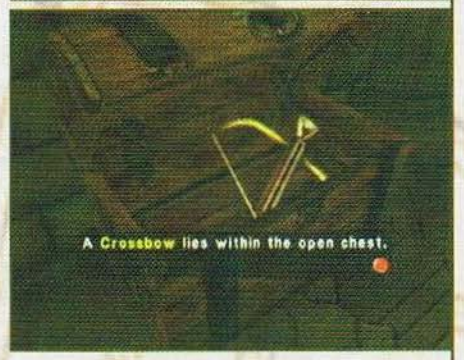
Capítulo VII: Heresy!

Ahora tomarás el control de Paul Luther, un monje franciscano en la Francia del año 1485 A.D. El busca entrar en una catedral en la villa de Amiens. El hermano Philippe Augustine de la catedral de Oubile le da la bienvenida. Paul le explica que quiere entrar y ver la Hand of Jude (La mano de Judas). Ambos charlan de la inquisición y luego el guardián se retira.

Todo lo que Paul tiene en su poder es la Meditation Rod, la cual le restaura la Sanidad tres veces. Paul goza de mucho poder de Magick y su nivel de Sanidad es bueno, pero su Vida es bastante baja, así que debes tomar esto en cuenta. Si quieres, puedes subir las escaleras del lado Oeste y explorar el balcón y la torre de la campana, pero no es necesario; lo que sí es que notarás que la puerta del Este en la entrada está cerrada con llave.

Dirígete al Norte al salón principal de la iglesia y sube los escalones hasta el altar pero procura hacerlo por un lado, no por el centro. Al Este del altar encontrarás un par de Crossbow Bolts y al Oeste verás el órgano. Baja las escaleras detrás del altar para que veas una puerta que conduce a las habitaciones de los huéspedes, entra. Toma los Bolts y el Book of Requilaries. Saliendo, dirígete al pasillo y checa que hay un Mace en la pared y más Bolts, tómalos. Habla con el monje, él te negará el acceso a la puerta que está detrás... suena sospechoso ¿no crees?

De regreso, al subir las escaleras notarás que la puerta que está más al Este (de la vieja torre) está cerrada. Dirígete a la que está más al Oeste y entra; abre el cofre y toma el Crossbow. Si checas los ropajes podrás encontrar la Podium Key. Ve al Podium y abre la puerta para que encuentres la página del diario 1, ahora regresa a la entrada.



En el camino, Paul observa un cuerpo sin vida, se trata de un monje despedazado. Paul llama a los guardias. Augustine y dos monjes llegan, pero no confían del todo en Paul, quien niega tener algo que ver.

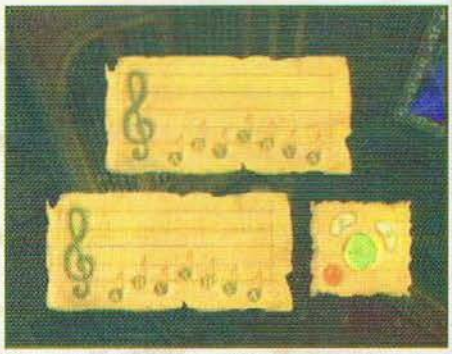
Paul es encerrado en el cuarto Este fuera de la entrada, el cual estaba cerrado antes. Checa los alrededores y toma la Emerald de la pintura de la pared. Un anciano llega y le dice a Paul que ha venido a liberarlo y le informa que el hombre muerto, el hermano Andrew fue asesinado para proteger un secreto. El guardián le dice a Paul que se vaya, pero él desea limpiar su nombre, viendo esto, el anciano le dice que lo verá en la torre de la campana para ayudarlo más tarde.

Ahora, cuando intentas salir del cuarto, tienes ese extraño sentimiento... Checa que esta vez no está la estatua de Lindsey, obviamente porque no fue víctima de los chicos malos. De cualquier modo, agarra el tomo. Ahora dirígete a las escaleras del lado Oeste para que llegues a la torre de la campana. En el camino, te encontrarás con un amigable Zombie, conversa con él. ¿Que no quiere charlar? Pues entonces liquídalo y continúa a la torre, cuando llegues, toca la campana. Entonces llegará el guardián y le contará a Paul de la Oscuridad que reside en este lugar y le dará la Old Tower Key.

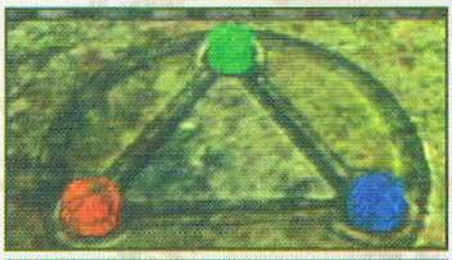
Regresa bajando las escaleras y dirígete al salón principal de la iglesia y de ahí al Este para la torre antigua. Cuando entres en la capilla de aquí verás a un Bonethief introduciéndose a un monje, elimina al monje y a su huésped. Ahora ve al altar y verás un ataúd a un lado. Ya sabemos que se ve familiar, pero toma el pergamino del altar y podrás hacer el Shield Spell; no te preocupes, tienes las Runes necesarias.

Ahora escucharás murmullos de la puerta que está en la pared Norte. Investiga de qué se trata... ¡No estaba muerto, andaba de parranda! debes eliminarlo un par de veces para que descanse de una vez por todas. Paul le dará el último adiós al estilo de la iglesia y verá algunas visiones del pasado de Anthony. También podrás encontrar un Ruby en el cuerpo y por último, la útil espada de doble filo de Anthony.

Sube las escaleras y elimina al Bonethief. Toma la página del diario de la mesa y la Music Sheet del librero cercano. Ahora regresa al salón principal de la iglesia. Ve al órgano y toca la melodía que viene en la hoja que acabas de encontrar. Si lo haces correctamente, el tabernáculo se abrirá y podrás tomar el Circle of Power de cinco puntos.

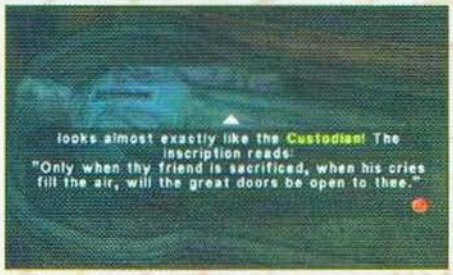


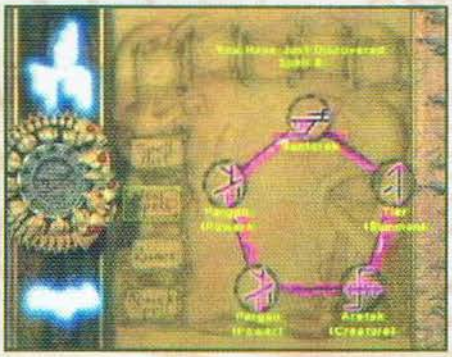
Ahora baja las escaleras y verás que ya no está el monje custodiando la puerta. Abrela y encontrarás a dos Trappers detrás. Usa el Crossbow para deshacerte de ellos y ahora examina los barriles en esta bodega de vinos para que encuentres un pasadizo secreto. Te recomendamos que encantes tu arma y que uses el Shield Spell en ti mismo para que le pidas de buena manera al Horror que está dentro del siguiente cuarto el Sapphire que trae. Ahora sitúa las tres gemas en la inscripción de triángulo para que abras la cripta.



En el siguiente túnel tendrás que enfrentarte a tres Zombies. En el siguiente cuarto verás a cuatro Zombies predominantes, uno tiene la última Rune.

Por si no lo has notado, estás en la misma área subterránea que tenía la cosa asquerosa cuando eras Anthony. Usa la puerta opuesta y encontrarás a un solo Zombie. Continúa al siguiente cuarto y verás a dos enemigos atacándose el uno al otro. Espera a que uno gane y encanta tu arma apropiadamente para que le hagas frente. Checa que hay una efigie del guardián. Hay dos puertas aquí, una cerrada y otra abierta, entra en ella.

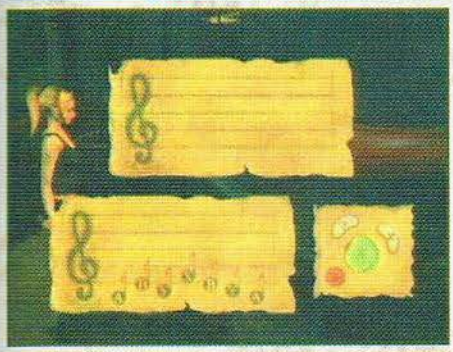




Continúa por el siguiente pasadizo y elimina a los dos Zombies y continúa al antiguo estudio del Obispo y elimina a los dos Zombies de color opuesto (toma los Bolts), ahora sigue por el siguiente pasaje para que elimines a los dos Zombies predominantes. Finalmente, encontrarás a un Zombie predominante junto al altar y el Codex para tu última Rune, Pargon (Power). ¡Ah! Y la tercera página del diario del hermano Andrew.

Este es un buen momento para mejorar todos tus hechizos ¿no crees?, para ello, debes básicamente rehacer los hechizos, pero esta vez usa el Circle of Power de cinco puntos. Pon el alineamiento que quieras, las dos Effects Runes para el hechizo y dos Pargons para que el hechizo sea bastante fuerte. El que podrás notar que no funciona muy bien es el Summon Trapper, en su lugar creas el octavo hechizo, ¿de qué se tratará?

Regresa a la torre de la campana para que hables con el guardián. Paul le informa que Augustine es el hereje y que la catedral entera está poseída por el mal. Paul obtiene el Scarifical Knife que fue puesto en la almohada del guardián y teme que sus días estén contados; cuando Paul se marcha, una sombra aparece detrás del guardián...



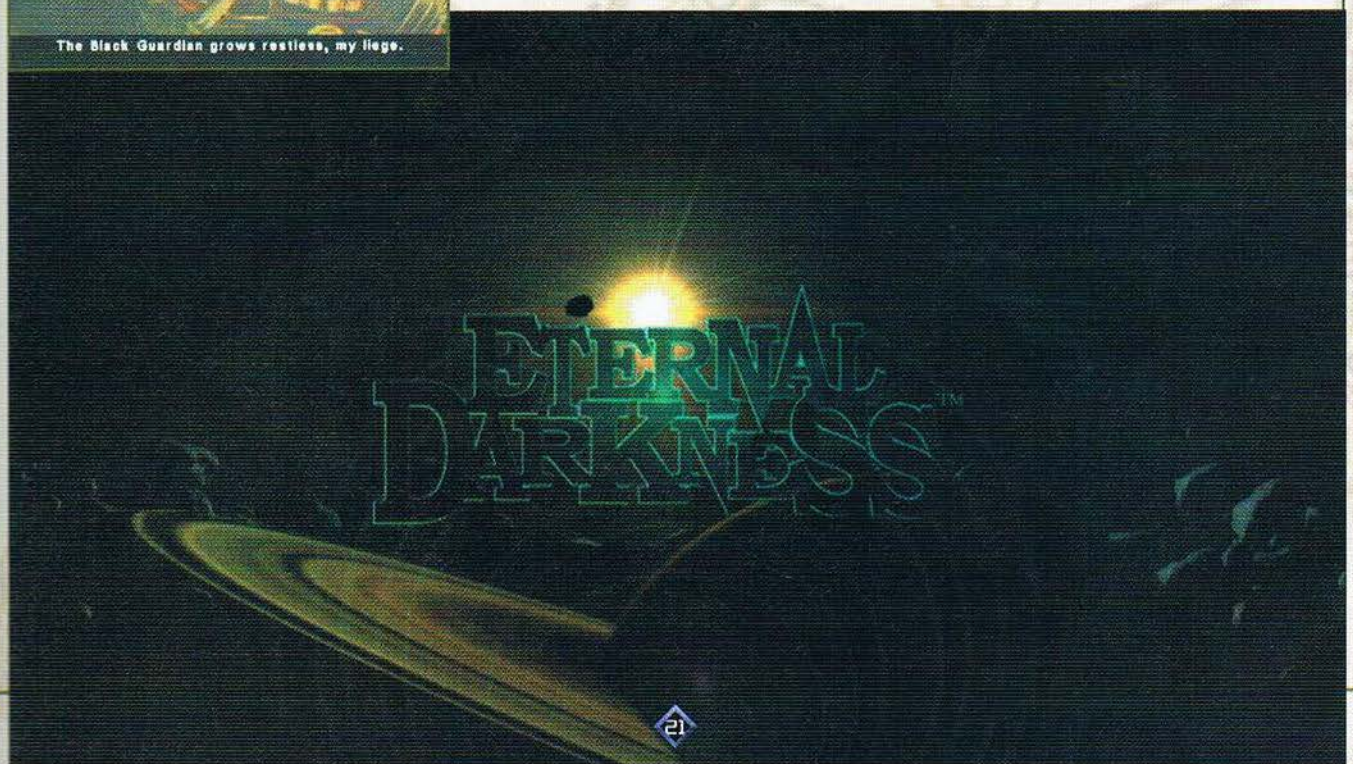
The Black Guardian grows restless, my liege.

¿Recuerdas aquél cuarto con la efigie del guardián? Pues debes regresar ahí. En el camino encontrarás a un Zombie, luego a un Bonethief, después dos Zombies en la bodega de vinos, dos Trappers en la cripta, dos Zombies más adelante y por último, un Bonethief en el cuarto de la efigie. Cuando hayas terminado con todos los enemigos, checa la efigie; tiene una abertura en donde deberás introducir el Sacrificial Knife para que abras una puerta, entra en ella. En este cuarto verás un Damage Field que es más fuerte que la Magick de tres puntos; si no has creado el Dispel Magick de cinco puntos, es hora de hacerlo. Ahora checa la mesa de sacrificios. En ese momento, Augustine se hace el aparecido y envía a dos Bonethieves hacia Paul.

Elimina a los dos enemigos y sigue a Augustine. Cuando salgas del cuarto, lo verás entrar en otra puerta que estaba cerrada anteriormente. Síguelo a través de los pasajes, no te preocupes, no hay enemigos; hasta que llegues a la puerta. Paul entra al gran salón, cuando escucha un estruendo y una criatura aparece atravesando el piso. Pious aparece y le dice a la criatura que Paul está muy asustado para hacerle frente y que él mismo se encargará de él. La criatura espera un momento y entonces liquida a Paul de un solo golpe, después le dice a Pious que el elegirá cómo proteger al Artifact.

Inmediatamente, Alex encontrará un nota de Edawrd; léela. Según la carta, necesitas ochenta y ocho llaves para proseguir; no te asustes, es un acertijo que se refiere a las 88 teclas del piano, así que dirígete al comedor y toca el piano de la misma manera que lo hiciste con Paul en el órgano; hecho esto, la tapa se abrirá y podrás tomar la página para el siguiente capítulo. En el cinema podrás ver que un soldado medieval fallece a manos de un enmascarado, que es realmente Pious. Pious le dice que será usado para la fundación de "El Pilar".

Pues bien, todavía falta un buen tramo de esta épica historia llena de sacrificios y luchas intensas en las que parece que el bien no triunfará; así que esperamos que este Nintensivo te sea de gran utilidad y que no te pierdas la conclusión de este excelente juego, hasta el próximo mes.



EL JUEGO DEL MES DE Nintendo®
Presentado por Dexter. Todos los Viernes a las 9 de la noche por Cartoon Network.
Adrenalina, acción, suspenso y una hermana que molesta. Todo esto lo tienes en el Juego del Mes de Nintendo.
Lo último de Nintendo y lo mejor de Dexter.
© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
NINTENDO GAMECUBE
CARTOON NETWORK
www.CartoonNetworkLA.com

Compañía
Nintendo

Compatible con

Jugadores
2 Jugadores

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
NOISE

Memoria
64 Megabit

Categoría
ACCIÓN

Lanzamiento
Pendiente

No cabe duda que tratándose de Nintendo siempre podemos estar seguros que llegarán juegos de calidad a nuestras consolas, ya sea caseras o portátiles y para muestra, ahora te tenemos información sobre uno de los títulos que más promete para el Game Boy Advance y que anteriormente había aparecido para el Nintendo 64 (desgraciadamente no llegó a América) y ahora lo podremos disfrutar en el poderoso Game Boy Advance con nuevas opciones de juego, así como nuevos Robots y accesorios para equiparlos.

Por el momento Custom Robo GX, sólo está disponible en el lejano oriente, pero no dudamos que por la gran espectación que causó su antesesor y sobre todo la gran calidad con la que cuenta la versión de Advance, se determine que ahora sí llegue a nuestro continente, ya que debido a la extrema acción que vives en cada batalla y a lo largo de la historia del juego, no dudamos que se convierta rápidamente en uno de los juegos más solicitados.

© 2002 Nintendo, © 200, Noise

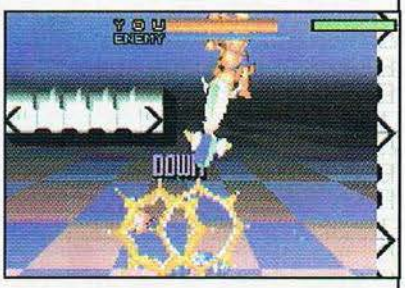
Si conociste la versión de Custom Robo para el N64 ya sabrás de qué trata más o menos este juego, pero por si no, te explicaremos brevemente en qué consiste este título. Aquí tú controlas a un niño como cualquiera, que controla un Robot en diferenes torneos y contra múltiples concursantes antes de que ganes una categoría (algo así como la clase C,B,A o S del automovilismo). En algunas batallas, tendrás la oportunidad de ganar ciertos detalles extra, siempre y cuando derrotes a tu oponente, los aditamentos que obtendrás son más que nada partes para tu robot, como armas primarias o secundarias, cañones o bombas.

Custom Robo GX no se centra exclusivamente en las batallas de robots, sino que tendrás una historia a seguir lo que le da todavía un mejor Gameplay, ya que no te aburrirás de pelear una y otra vez contra los mismos Robots como en muchos juegos de pelea, sino que aquí además de que la cantidad de oponentes es sumamente grande, también tendrás que recorrer nuevos caminos en busca de más oponentes para competir.

El primer Robot con el que inicias el juego es de los más básicos que podrás tener, no tanto por su aspecto externo, sino por los aditamentos y armamento que posee, por lo que tendrás que competir en uno que otro torneo para ganar dinero y así actualizar a tu personaje con lo más poderoso que encuentres en las tiendas y por consiguiente puedas avanzar más fácilmente en las siguientes competencias.

Sin embargo, no te confíes mucho por el precio de las armas ya que algunas no son tan eficientes, así que mejor chécalas bien para que elijas la que más te convenga para intalársela a tu robot. También, conforme avances en el juego y obtengas más ingresos, podrás adquirir nuevos robots para hacer más grande tu galería, estos serán almacenados en una lista muy al estilo de un Pokédex y te guardará el récord de cuantas veces han competido, cuantas han ganado, así como el porcentaje de eficiencia.

Las gráficas en Custom Robo varían mucho, ya que cuando estás en conversación con alguien o de plano te encuentras en el mapa de la ciudad, son muy al estilo Anime, y sin movimiento general, es decir parece más que nada una novela gráfica, pero en cuanto entras a una batalla, las cosas cambian drásticamente cambiando de un modo plano a un modo totalmente animado. Los robots se mueven con mucha velocidad y exactitud en cualquiera de los escenarios dando más dinamismo a los combates.



En definitiva, este es un título que no puedes dejar de checar en cuanto llegue a nuestro continente. Custom Robo GX tiene aparte de todo, muy buena calidad de audio tanto las batallas como en el resto de tu aventura, las gráficas son muy buenas como te comentábamos antes y no se diga de la movilidad y las fluidas animaciones de los robots.

A fondo

MADDEN 2003

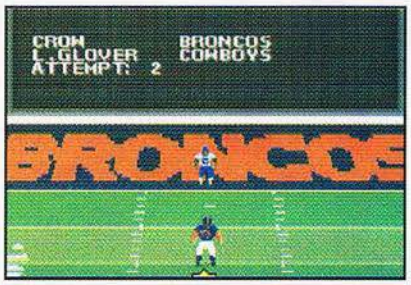
compañía: ELECTRONIC ARTS	memoria: 32 MB
clasificación: EVERYONE	categoría: DEPORTES
desarrollador: ELECTRONIC ARTS	no. de jugadores: DOS

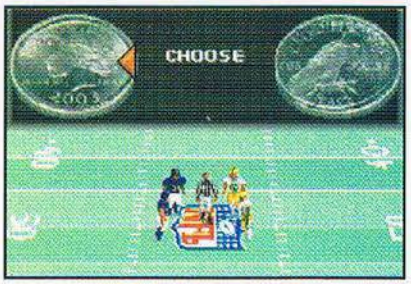
Ahora que la temporada oficial de la NFL está presente nuevamente, los creativos de Electronic Arts han desarrollado un juego que para nuestro gusto particular es de los grandes de su género y claro, nos referimos a Madden en su versión 2003 para el Game Boy Advance. Este juego es muy práctico de controlar con lo que podrás familiarizarte muy rápidamente con cada uno de los comandos de juego, pero no se diga más y chequemos "A fondo" este excelente título de EA Sports.

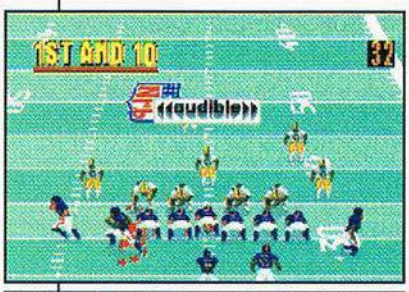
Madden es un juego que ya tiene trayectoria así como también los NFL Quarterback, ya que la saga de Madden se inició en el Super Nintendo donde aparecieron juegos de gran calidad por parte de EA. Pero ahora lo que hemos notado drásticamente en esta versión para Game Boy Advance es que se han simplificado las estrategias y los libros de jugadas, con lo que no necesitarás ser todo un profesional en el Futbol Americano para comprender las jugadas de la defensiva y ofensiva en los partidos.

La forma de ordenar las jugadas es muy práctica, ya que sólo tendrás que presionar un botón, ya sea A, B ó R, para decidir qué jugada utilizar y así empezar la partida tanto en la ofensiva como defensiva, también cuentas con jugadas especiales que te permitirán burlar a tus oponentes con pases falsos o corridas falsas así como los descontrolantes pases de profundidad.

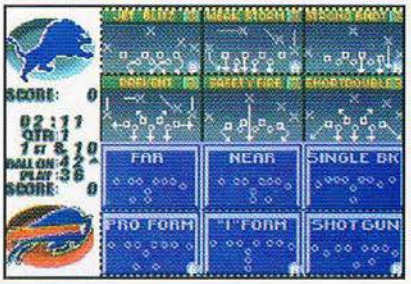
Uno de las cualidades más de este juego es que las gráficas son muy buenas, digo no son tan espectaculares como en algunos otros juegos de Game Boy Advance, pero para un juego de Futbol Americano donde no se necesita todo un derroche de gráfico, se ha hecho un buen trabajo adaptando la diversidad de escenarios o mejor dicho estadios en los que te enfrentes, así como las caraterísticas climáticas de los mismos, es decir, en ocasiones podrás participar en un juego con el clima soleado, lluvioso, con nieve, de noche e inclusive también varían las cualidades del viento, ya que todos estos factores le darán detalles especiales a tus encuentros.

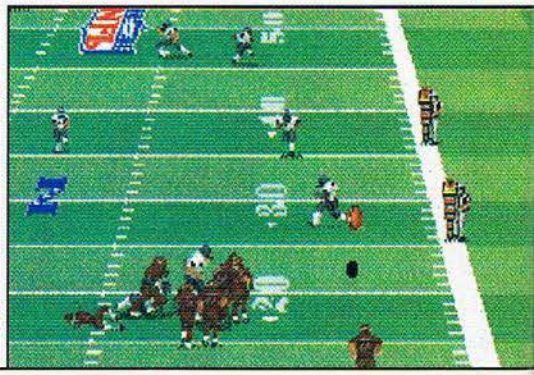




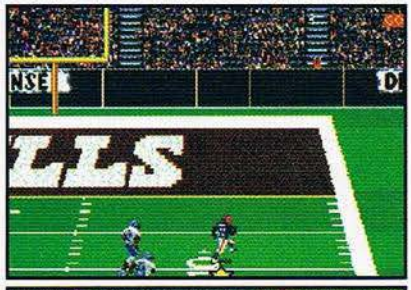


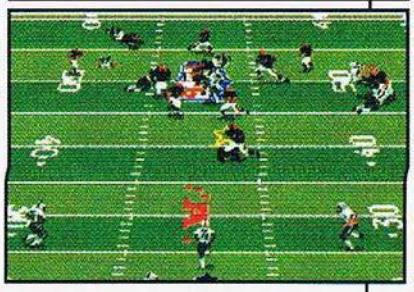
Este juego es uno de los títulos de Futbol Americano que hemos visto para el GBA y que sobre todo es muy práctico de jugar y comprender, cada una de las 150 jugadas disponibles y oficiales de la NFL.





© 2002, Electronic Arts

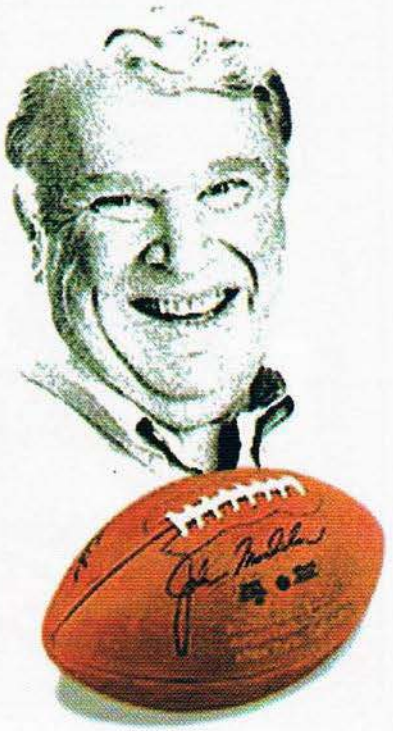




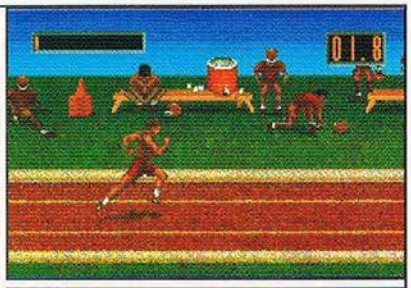
Y como ya es costumbre en todo este tipo de juegos, en Madden 2003 podrás encontrar a tu equipo favorito y participar con él hasta ganar el Super Bowl, ya que aquí encontrarás a los 32 equipos oficiales de la NFL reasignados en sus nuevas divisiones, además, cada equipo mantiene su uniforme oficial así como logotipos, cascos y demás, dando el realismo necesario que requiere cualquier juego de deportes.

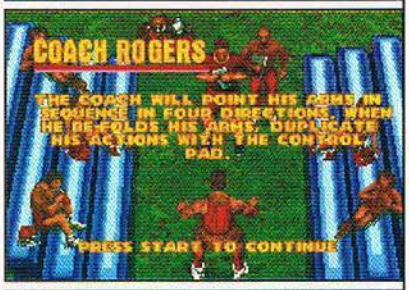
En Madden 2003 tienes diversas opciones de juego, una de ellas es el modo de Exhibición, donde simplemente participas en un juego amistoso contra algún equipo de tu elección, pero si quieres algo con más reto, podrás entrar a cubrir toda la temporada oficial de la NFL con el equipo que más te agrade y así participar en todos y cada uno de los partidos que estén marcados en el calendario de tu equipo. Pero si quieres saltarte toda la temporada y conducirte directamente a los Playoffs, lo podrás hacer, ya que en este juego también se incluyó esa opción.

Sin embargo, hay una opción que en particular nos pareció muy interesante y que lleva por nombre Front Office, que es donde puedes crear jugadores, intercambiarlos o eliminarlos, pero no creas que el modo de crear jugador es tan simple como ponerle un nombre, estatura y color de piel a un jugador, sino que en Madden 2003 podrás hacer mucho más que eso, ya que además tendrás la oportunidad de crear a tu jugador y llevarlo al Draft donde entrará a diversas competencias y retos para ver la calidad de jugador. Tales pruebas son de velocidad, lanzamiento, control y dribble, y si al final de las pruebas logras una calificación aceptable, tu jugador podrá integrarse al equipo que previamente hayas seleccionado para tu nuevo elemento.

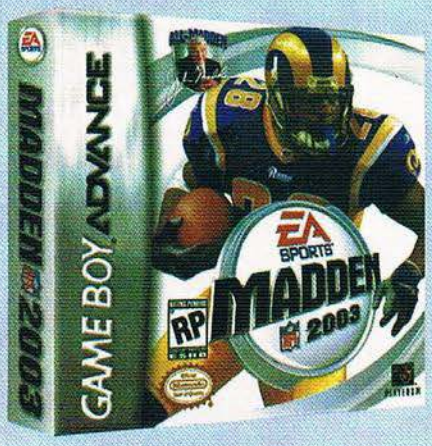


Las pruebas del Draft son sencillas pero muy divertidas así que te explicaremos un poco sobre estas pruebas: El primer reto a vencer es "40 yard dash" que es muy sencillo dominar, ya que solo tendrás que presionar alternadamente los bótones L y R para que tu personaje corra las 40 yardas, dependiendo de la velocidad con la que alternes los botones será el resultado que consigas; La segunda prueba es "Obstacle Curse", aquí básicamente lo que necesitas hacer es recorrer un camino pero con la particularidad de que conforme avances podrás ver unos obstáculos de color rojo y azul y para ganar, necesitarás cruzar los obstáculos de color azul por el lado iquierdo y los rojos por el derecho; La tercera prueba a vencer es "Coach Rogers" que básicamente es un juego de imitación, ya que el coach moverá los brazos en alguna dirección y tú tendrás que imitarlo; La cuarta prueba es "Pass Range Drill", aquí igual que en la primera prueba necesitarás correr por un corto tiempo y posteriormente detenerte bruscamente y mandar un pase para checar la distancia de tu lanzanmiento; Por último está la prueba "10 yards fight drill" donde estáras en las últimas 10 yardas para anotar y tendrás que esquivar a algunos oponentes para lograr el Touchdown.





Pero si lo que quieres es competir contra algún amigo en un partido amistoso de Futbol Americano, Madden 2003 cuenta con la opción de VS o mejor dicho Head to Head, donde sólo necesitarás escoger el equipo de tu preferencia, el estadio en el que participarás y el clima que prefieras y ahora si podrás probarle a tus amigos quien es quien en el campo de juego. Por parte del sonido no hay mucho que decir, ya que realmente es muy básico pero se compensa con las animaciones de los jugadores que no es por nada pero les quedaron muy bien a los de Electronic Arts, así como en el control del juego, ya que es muy fluido y tendrás mucha facilidad para moverte por todo el campo esquivando a los jugadores, pero toma en cuenta que algunos son mucho más rápidos.



RANKING

MADDEN 2003

EL CONEJO — 4.0

No cabe duda que cuando las cosas se hacen bien se obtienen buenos resultados y aquí está una vez más la prueba con este gran juego de EA Sports, no sólo por la gran diversidad de jugadas y equipos que encuentras en el juego, sino por la sencillez con la que puedes controlar a los jugadores a través del extrenso campo de juego. Los personajes son de muy buen tamaño y los escenarios están muy detallados en las texturas, además de contar con una gran gama de colores.

CROW — 4.0

Una vez más EA demuestra que cuando se trata de hacer un juego de deportes, ellos saben perfectamente lo que están desarrollando y no es para menos, ya que particularmente, este título me gustó mucho por todas las variedades que le han implementado como el modo de Draft donde puedes entrenar a tu personaje y alistarlo en el equipo de tu elección. Gráficamente Madden 2003 es uno de los mejores títulos de Futbol Americano que ha salido hasta el momento.

PANTEON — 4.0

Aunque no me gusten mucho los juegos de Futbol Americano, hay que darle honor a quien honor merece y este es el caso de Madden 2003, que demuestra una vez más su calidad y la calidad del Game Boy Advance al presentar las cualidades gráficas, sonoras y de movimiento. Los jugadores cuentan con gran control de movimiento por lo que no tienes que batallar en cada comando que realices, además las jugadas están muy simplificadas con lo que no tendrás problema alguno en jugarlo.

TOP 10

LOS MAS VENDIDOS

NINTENDO GAMECUBE

1

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

2

Resident Evil

3

Super Mario Sunshine

4. Spider-Man
5. Super Smash Bros. Melee
6. Animal Crossing
7. 007 Agent under Fire
8. Madden NFL 2003
9. Bloody Roar: Primal Fury
10. Disney Magical Mirror

GAME BOY ADVANCE

1

Super Mario World SMA

2

Golden Sun

3

Castlevania: Harmony of Dissonance

4. Disney's Lilo and Stitch
5. Advance Wars
6. The King of Fighters EX: Neo Blood
7. Mega Man Battle Network 2
8. Tactics Ogre
9. Yoshi's Island: Super Mario Advance 4
10. Disney's Magical Quest

LOS MAS RECOMENDABLES

1 Super Mario Sunshine

Esta es una prueba más de la gran diferencia y la superioridad de Nintendo en lo que a juegos se refiere. En esta aventura podrás explorar mundos increíblemente detallados, llenos de personajes nuevos, clásicas características y mucha diversión al ritmo del fontanero más famoso de todos: ¡Mario!

2 Eternal Darkness: Sanity's Requiem

No cabe duda, jugar este excelente título es una experiencia totalmente nueva y sin precedentes que los fanáticos del terror no pueden dejar de checar. Si eres un videojugador exigente y buscas un título que no sea simplemente gráficas "bonitas", espera a que te enfrentes a este original concepto...

3 Mario Party 4

No hay nada como reunirse entre cuates un fin de semana y echar una buena y sana reta. Y qué mejor que participar en la cuarta parte del mejor juego de tablero que hemos disfrutado. Mario Party 4 conserva toda la diversión de las versiones anteriores con todo el poder del Game Cube, ¡chécalo!

4 Resident Evil

A pesar de los grandes éxitos que salieron, este juego se mantiene en la cuarta posición demostrando que todavía tiene mucho qué ofrecer. Si eres un gran aficionado al género de Survival Horror, debes vivir la experiencia más realista hasta ahora: Resident Evil. ¿Podrás sobrevivir a esta terrorífica aventura?

5 Phantasy Star On Line

Por fin, este jugazo llega al Game Cube para regocijo de todos los amantes de los RPG's. Phantasy Star On Line nos permite entrar a mundos increíbles y tener batallas con amigos de todas partes, llevando el juego más allá de la distancia y las fronteras. Simplemente, no puedes dejarlo pasar.

6 Capcom Vs SNK 2: EO

Aunque somos acérrimos aficionados a las retas en este juegazo, no pudimos evitar que bajara de posición por los geniales títulos que acaban de salir. No obstante, no podemos dejar de retar en este divertido título al que podemos catalogar como el mejor juego de peleas hasta ahora.

7 Animal Crossing

Animal Crossing es un exitazo en Japón que ha llegado a nuestro continente con toda la diversión y envolvente entretenimiento que lo hicieron tan famoso. Aquí no se trata de jugar a lo loco, sino saber jugar para poder llevar a tus personajes al éxito. Recuerda que lo puedes combinar con tu GBA para mayor diversión.

8 Game and Watch Gallery 4

Si eres un videojugador nostálgico, no puede faltar en tu colección la cuarta versión de la exitosa serie Game and Watch Gallery. Aquí podrás jugar algunos de los ya extintos Game and Watch en tu Game Boy Advance, manteniendo el reto de jugar en modo tradicional o bien, con los tus personajes favoritos de Nintendo.

9 Yoshi's Island Super Mario dvance 4

Continuando con la tradición de las conversiones de sistemas viejos al Game Boy Adcance, tenemos este divertido juego en donde deberás ayudar al carismático Yoshi en su aventura con el indefenso Baby Mario y llevarlo a todas partes. Esta es una muestra más del poder de este sistema, el rey de los portátiles.

10 Turok Evolution

El legendario cazador de dinosaurios llega al Game Cube con el mocasín derecho. Si jugaste los Turok anteriores y te quedaste con ganas de más, espera a que te enfrentes a esta novedosa aventura llena de enemigos, acción, armas impresionantes y diferentes peligros al estilo de Turok.

Previo

FINAL FIRE PRO WRESTLING

Si eres un gran fan de la lucha libre y disfrutaste el Fire Pro Wrestling para el Game Boy Advance, no debes dejar de checar este Previo que tenemos especialmente para ti. Así es, el aclamado juego de lucha libre famoso en Japón llegó con el pie derecho a nuestro continente, demostrando que es un excelente título y porque es uno de los juegos favoritos basados en este rudo deporte allá en Japón. Ahora, Bam Entertainment! ha decidido lanzar un segundo juego, que lleva el nombre de Final Fire Pro Wrestling y del que estamos seguros que dejará satisfechos a todos los aficionados a la famosa "luchita" como nosotros. Aunque es muy posible que si llega a América, sea con el nombre tentativo de Fire Pro Wrestling 2.

Compañía

Compatible con

Jugadores

Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

Memoria

4 Megabit

Categoría

Deportes/
Lucha Libre

Lanzamiento

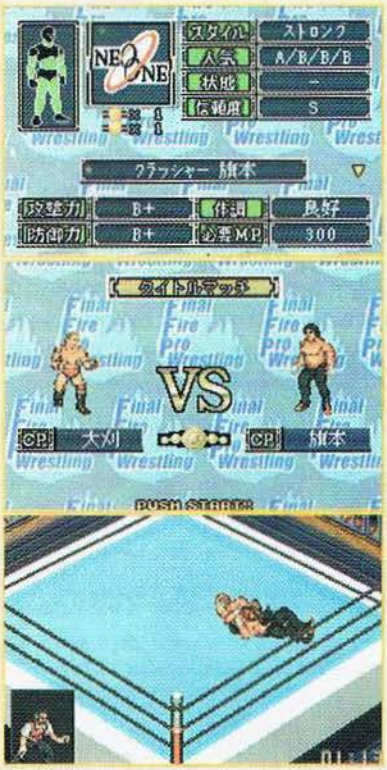
Pendiente

Como podrás imaginarte, en esta nueva versión podrás jugar con muchísimos personajes, cada uno con distintos movimientos, llaves, agarres, lances y demás movimientos que harán temblar el cuadrilátero. Las animaciones son en realidad excelentes, nos recuerdan muchísimo a las del SNES; aunque este título lo jugamos en el Super Famicon, nos referimos al tipo de gráficas. Cada movimiento cuenta con varios frames para que se vea fluido, desde cualquier ángulo que se vea el personaje.

También cuenta con la excelentísima opción de editar a tus propios luchadores para que personalices tu juego aún más. Puedes editarlo desde su apriencia hasta sus movimientos, así que no tienes ninguna excusa para jugar justo como tú quieres. Si eres un fiel lector de nuestra revista, sabrás que esta es una de las opciones que más nos gustan en este tipo de juegos, pues adoramos editar tanto a nuestros propios personajes, como a diferentes personas y conocidos, el chiste es divertirte a lo grande.

En esta nueva versión podrás adentrarte un poco más en lo que a manejo de los luchadores se refiere; puedes llevar a un personaje a la cima de su carrera como todo un "manejador" profesional. También puedes checar las estadísticas, los encuentros que tendrá y ver cómo sale de un luchador estilo "Bofe" a todo un campeón, gracias a tu ayuda.

© 2002 Spike



Una de las cosas que más nos agradan de este juego es que, como en la versión anterior, podrán participar hasta cuatro personas al mismo tiempo en encarnizados combates sin cuartel gracias a los cables Link. Todavía no sabemos si podrán jugar con un solo cartucho con las limitantes obvias o si sean necesarios cuatro cartuchos, pero estamos seguros de que será todo un encuentro digno de llevar a cualquier parte, en tu poderoso Game Boy Advance.

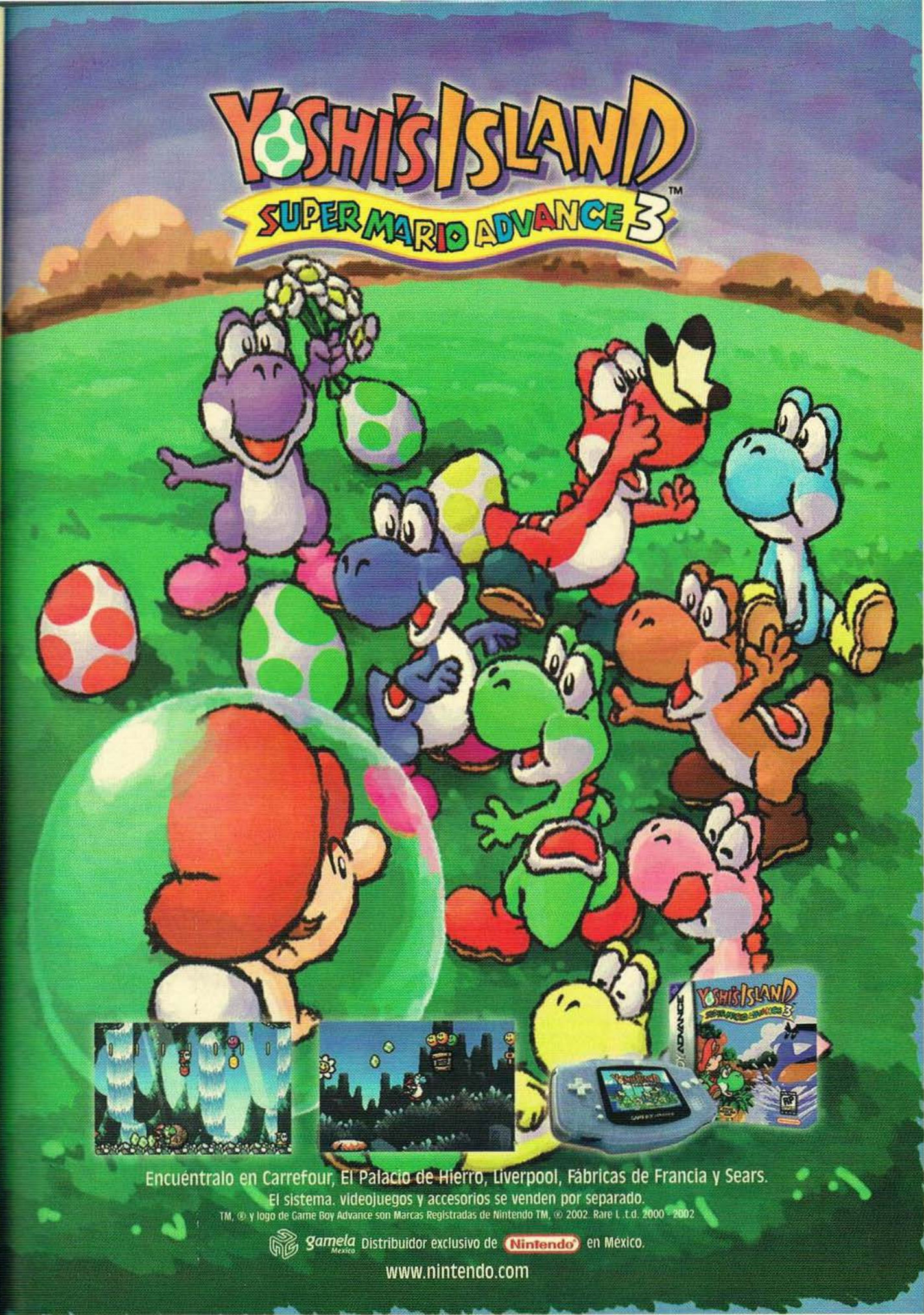
Otra de las cosas que nos gustaron mucho del primer Fire Pro Wrestling para el GBA fue que mantuvieron la forma clásica y sencilla de jugarlo. Esta versión mantiene fielmente el mismo tipo de control, así que olvídate de estar dando botonazos a lo loco, aquí debes de medir muy bien el momento para que marques bien cada movimiento, agarre, etc. Esto hace que no gane el que apriete más rápido los botones, sino el que tenga mejor precisión para marcar el movimiento.

Final Fire Pro Wrestling cuenta con varios modos de juego en los que podrás divertirte a lo grande, como el clásico modo de historia, versus, de jaula, etc. También se pueden realizar jugadas donde dos o tres personas ejecutan un movimiento devastador sobre uno de los luchadores, lo que origina o termina viejas y nuevas rencillas. ¡Eso sí, recuerda que no se vale luchar fuera del juego!

En las opciones del juego podrás cambiar y configurar distintos elementos y cosas que afectan el juego. Por ejemplo, puedes quitarle la opción del rompimiento del castigo cuando hay toque de cuerdas; el chiste es que puedas jugar como tú quieras. Claro está que en el modo de carrera, no podrás cambiar muchas cosas por razones obvias.

También cuenta con el modo de entrenamiento para que pratiques tus agarres, movimientos y demás ejecuciones. Esta es una opción que siempre recomendamos mucho para los videojugadores principiantes o bien, los que por primera vez vayan a jugar dicho cartucho, para que sepan qué tanto se puede hacer en el ring y no entren a ciegas, especialmente en un juego como éste.

Este es un juego que estamos esperando desde que supimos que iba a salir. A nosotros en la redacción siempre nos ha gustado echar una reta en un buen juego de lucha libre y éste es uno de los mejores del género. Lo mejor de todo, es que podemos llevarlo a donde sea en nuestros Game Boy Advance, que es un sistema que está demostrando que puede lograr muchas cosas y que los programadores pueden hacer juegos de calidad para él. Si eres un aficionado a la lucha libre, síguele la pista a este estupendo título que ya queremos tenerlo de este lado del planeta.


YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.
TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo TM, © 2002. Rare L.t.d. 2000 - 2002
gamela Mexico Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
www.nintendo.com

Previo

Compañía

CAPCOM

Compatible con

Jugadores

1 Jugador

Clasificación

Desarrollado por

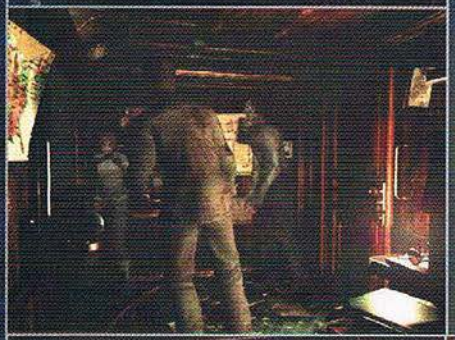
CAPCOM

Categoría

ACCIÓN

Lanzamiento

Noviembre 2002



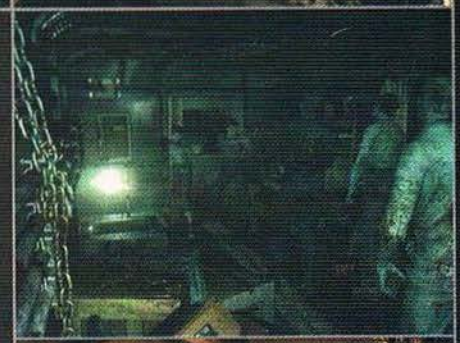
Sin lugar a dudas, uno de los juegos que más precedentes ha causado en la historia de la diversión electrónica es Resident Evil, que aunque no fue el primer juego de su género, logró reunir miles de fanáticos alrededor del mundo por su estilo, así como por el suspenso en el que te mantienen a cada momento o por la sencilla forma de comprender la historia y así tener continuidad en el juego.

Si has seguido la historia de Resident Evil, te interesará conocer lo que ocurrió antes de todo, es decir lo que podrás disfrutar en Resident Evil Zero, ya que como debes saber, este juego es una precuela de Resident Evil, por lo que en esta ocasión se te despejarán muchas dudas con respecto a la historia de esta saga. De hecho, gracias a la realización de Resident Evil Zero, fue que Shinji Mikami decidió remasterizar las versiones anteriores de este coloso de los videojuegos, logrando así que se lanzará hace poco la primera versión de este título, así como próximamente aparecerán las versiones posteriores como Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis y por supuesto, Resident Evil: Code Veronica por supuesto, todos para el Nintendo Game Cube .

Lógicamente se nota el excelente trabajo que Yoshiki Okamoto hizo como líder de diseño de Resident Evil Zero, dando atmósferas muy acordes a cada situación que vives dentro del juego, por ejemplo, nos agradó mucho la ambientación de los trenes tanto en los interiores como extreriores, ya que de primera vista notas la calidad de trabajo que hicieron al diseñar los escenarios y generar las diversas fuentes de luz , así como las sombras para cada uno de los personajes u objetos que aparezcan en escena. Así que si te gustó la readaptación de Resident Evil para el Game Cube, estamos seguros que quedarás más impactado con todos los efectos visuales de Resident Evil Zero.

© 2002, Capcom

La historia es muy concreta y al ser precuela de RE, narra la travesía de la única sobreviviente del Bravo Team: Rebecca Chambers quien tiene que librar una árdua batalla por la supervivencia en Raccon City antes de que la llegada del Alpha Team. Al lado de Rebecca conocerás a Billy, quien al igual que Rebecca luchará por la supervivencia en este poblado donde la cordura y temor ha roto las barreras de lo imaginable. El Gameplay, como en todos los títulos de esta saga es increíblemente sencillo, con lo que se te facilitará mucho al momento de atacar a tus oponentes y realizar movimientos con mayor rapidez, pero eso no quiere decir que el juego sea fácil, sino que para esta precuela, se han preocupado bastante en darte un título con el que aparte de sentir más real la ambientación, cuentes con un grado de dificultad respetable.



Pero quizá la cosa más atractiva que checamos acerca de Resident Evil Zero, es que cuenta con una modalidad muy novedosa que se basa en cambiar de personaje en plena acción, es decir, si en cierto punto del juego usas a Rebecca, tendrás la facilidad de cambiar de jugador y ahora seguir con Billy, pero no creas que por arte de magia Rebecca quedará en el "limbo" donde ningún zombie podrá atacarla, sino que tendrás que checar muy bien en donde la dejas, porque si no, mientras tú eliminas a unos cuantos zombies y demás con Billy, Rebecca podría estar en graves aprietos.

Como puedes ver, este juego da la pauta para poder decir que será el título más intenso de esta saga, con unos efectos visuales que nos han dejado con la boca abierta, una música que envolverá tu sentido auditivo a tal grado que sentirás que algún zombie está a tu lado realmente y sobre todo una magnífica ambientación y animación tanto de escenarios como de personajes, sin mencionar que los zombies ahora cuentan con mucha mayor inteligencia artificial. Se nota que Shinji Mikami una vez más ha logrado su cometido con Resident Evil Zero, dando al jugador lo que esperaba para este título.

Así que si eres seguidor de esta historia y quieres conocer más a fondo sus orígenes y sobre todo lo que tuvo que cursar Rebecca antes de que llegara Chris Redfield, este título será de sumo interés para ti, pero si no has jugado ninguno de los títulos de Resident Evil, esta es un excelente oportunidad par iniciar tu aventura, ya que como mencionamos anteriormente, Resident Evil Zero es donde inicia todo en Raccon City.

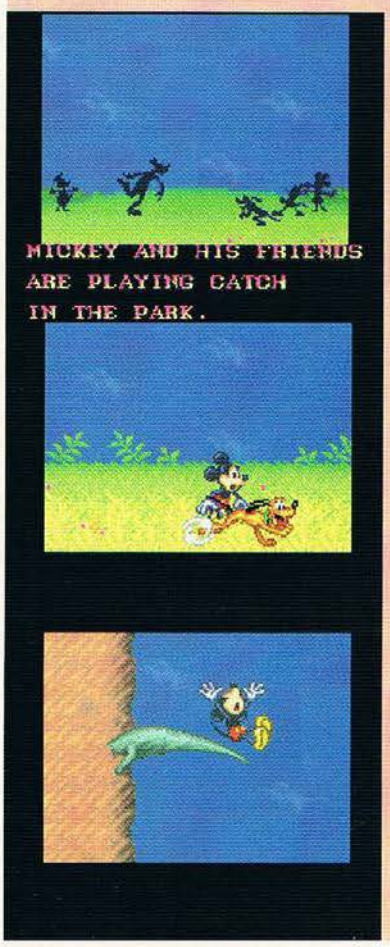
A fondo

Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie

compañía: NINTENDO	memoria: 64 MB
clasificación: EVERYONE	categoría: ACCION/AVENTURA
desarrollador: CAPCOM	no. de jugadores: 1-2

¡Por fin podemos jugar este estupendo clásico de Capcom en nuestros Game Boy Advance! Como ya te habíamos mencionado, este título es la adaptación del original Magical Quest Starring: Mickey Mouse que salió en Diciembre de 1992, claro que con un par de cosas nuevas que le dan mucho más sabor al juego. Vamos a darle una buena checada para que veas a qué nos referimos.

Lo más notorio del juego es que ahora podrás elegir a Mickey o a Minnie, pero no debes preocuparte pues ambos tienen el mismo control, valores y habilidades, así que simplemente se trata de cuestión de gustos escoger al personaje; claro que muchas videojugadoras prefieren tener a una heroína como protagonista, así que con este juego podrán quedar satisfechas.



Para los que no conocieron la versión anterior de este juegazo, les diremos que se trata de una aventura en 2D, es decir, con vista "de lado". Aquí deberás guiar a Minnie o a Mickey en su búsqueda por Pluto, pues el muy listo se perdió cuando estaban jugando pelota en el parque. De manera de que Mickey (o Minnie) debe ir a buscarlo, pero se ve envuelto(a) en un mundo lleno de peligros y personajes malvados a las órdenes del Emperador Pete.

El mundo del enemigo acérrimo de Mickey es muy variado, cuenta con seis niveles diferentes llenos de enemigos diversos, peligros acordes al ambiente y además, jefes y subjefes. Afortunadamente, en el camino encuentras a un mago que te da una pista de quién y dónde tiene a Pluto, además de tiendas ocultas en donde podrás comprar valiosos ítems.

© 2002, Natsume

Escena 1: Treetops

En la primera escena podrás practicar tus habilidades y conocer varios elementos del juego. Ambos ratones pueden agarrar las cosas y saltar como habilidades básicas; algunos enemigos se pueden agarrar para arrojarlos. Tendrás que rodar tomates gigantes cuesta abajo y enfrentar a una terrible serpiente al final de la escena.

Escena 2: Dark Forest

En esta escena usarás tu primer traje, el de mago. Este traje es muy útil ya que te permite respirar bajo el agua y podrás cargar poder para dispararles magia a los enemigos. Aquí deberás enfrentar varios peligros del bosque, hojas que hacen el trabajo de plataformas voladoras, un sub-jefe impúdico y una enorme araña al final.

Escena 3: Fire Grotto

Cuando las cosas se ponen candentes, qué mejor que llamar a los bomberos Mickey y Minnie para refrescar la situación. Al principio tendrás que bajar por estrechos corredores sobre un elevador de piedra y después deberás usar tu chorro de agua para apagar a los enemigos y mover bloques de piedra. Por cierto, al jefe de esta escena tendrás que bajarle los humos para que se calme.

Escena 4: Pete's Peak

Esta es una etapa bastante peligrosa pues tiene muchos abismos en donde puedes caer y perder toda la vida de golpe. Afortunadamente, cuentas con tu traje de alpinista para poder alcanzar partes altas y columpiarte entre las nubes. El enemigo a vencer aquí es un buitre gigante de mal carácter.

Escena 5: Snow Valley

El traje de bombero te ayudará mucho en esta fría escena. Puedes usar el chorro de agua para crear plataformas, alcanzar lugares altos y detener a los enemigos. Debes tener cuidado con los hielos que sirven para deslizarte, pues puedes caer al vacío si no saltas a tiempo. El último enemigo es Pete patinador, así que ten cuidado con sus vueltas mortales.

Escena 6: Pete's Castle

Por fin, la última escena, pero no queremos arruinarte mucho las sorpresas de esta escena, que combina muchos elementos de las anteriores, así que debes saber combinar tus trajes para salir victorioso y enfrentar al malvado Pete.

Además de el modo normal de juego, puedes conectarte con un amigo(a) para que jueguen en cuatro divertidas escenas simultáneamente. Esta opción es muy buena, pero hubiéramos preferido que se pudiera jugar simultáneamente el modo de historia.

Magical Quest Starring: Mickey & Minnie es una gran opción para todo tipo de videojugadores, lo recomendamos mucho por ser sencillo para aprender a jugar y muy divertido. Si eres aficionado a este tipo de juegos o ya no puedes encontrar la versión de SNES, no puedes dejar de checar este título.

RANKING

MAGICAL QUEST

EL CONEJO — 4.0

Este ha sido uno de mis juegos favoritos desde que salió en el Super Nintendo, así que no me queda más que decir que es un excelente título y definitivamente me encanta la idea de verlo renacer en el Game Boy Advance. Por otro lado, en lo personal, no creo que Minnie haya sido el personaje más indicado para acompañar a Mickey en su búsqueda por Pluto, sin embargo, hicieron muy bien su trabajo al hacer este juego para dos personas y compartir la aventura con un amigo.

CROW — 3.0

No cabe duda que los licenciatarios ya vieron al Game Boy Advance como un medio factible para revivir a los muertos y no hablamos del T-Virus, sino de la facilidad con la que hacen los Remake de juegos como Magical Quest, que primeramente lo vimos para el Super NES. Afortunadamente, gracias a esto, ahora podemos checar juegos como este con algo extra, como por ejemplo que aquí puedes jugar con Minnie. Así que en definitiva, aunque este título sea un remake es bastane bueno.

PANTEON — 4.0

Esta es una adaptación muy buena del clásico juego de SNES que no dudo en recomendarles a todos los videojugadores. Lamentablemente, siempre hay un pelo en la sopa y lo que no me gustó de esta versión fue que solamente se puede jugar simultáneamente el modo de Party. Si hubiera sido el juego entero, habría quedado muchísimo mejor de lo que podemos jugar ahora. Pero bueno, de cualquier forma, es un gran título que no debes dejar de checar.

SOLO UNOS CUANTOS LO PODRAN TENER.

www.nintendo.com

Encúentralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. TM ® 2002- Nintendo

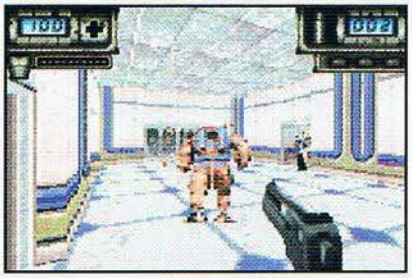
Gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

DUKE NUKEM ADVANCE

compañía: TAKE 2	memoria: 64 MB
clasificación: TEEN	categoría: FPS
desarrollador: 3D REALMS	no. de jugadores: CUATRO

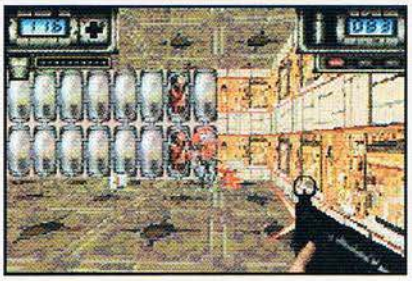
De la gran mayoría de juegos tipo FPS (First Person Shooter) que han salido hasta el momento, Duke Nukem es uno de los más representativos, obviamente hablando del Game Boy Advance, ya que este título es en su totalidad muy entretenido y con una gran diversidad de niveles y objetivos que tienes que cumplir a lo largo de tu aventura.

La historia de este juego, se basa en que un grupo de científicos alienígenas, han decidido controlar la Tierra que por falta de defensas es muy propensa a ser invadida, claro está que los invasores no cuentan con que la Tierra tiene a un poderoso guerrero que aunque no tiene capa, visión calorífica o automóviles que escalen paredes, cuenta con un arsenal perfectamente seleccionado y una gran habilidad de combate para detener este conflicto. Por supuesto estamos hablando de Duke Nukem quien cuenta con el trabajo de prevenir estos problemas. Así mismo, Duke Nukem cuenta con el apoyo de un Teleport que lo materializará a diversos lugares alrededor del mundo con el objetivo fundamental de detener la amenaza alienígena.



Dentro del arsenal con el que cuenta Duke Nukem para esta peligrosa aventura podrás encontrar simples pistolitas con las que tendrás que iniciar el juego, pero conforme avances hallarás armas de mayor utilidad como escopetas de doble cañón, bombas, rifles de asalto, lanza misiles, entre otros artefactos que te serán de gran ayuda contra la extensa orda de alienígenas que tratarán de eliminarte. Este juego cuenta con 19 niveles de juego que se derivan en distintos puntos del globo terráqueo como Australia, Egipto o los Estados Unidos por mencionar unos ejemplos.

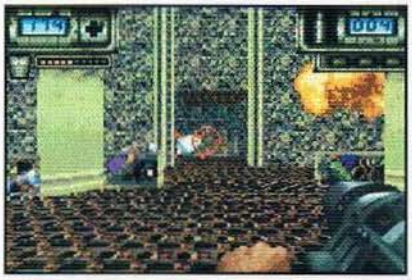
Duke Nukem como la mayoría de los FPS, cuenta con la modalidad de aventura que es de la que te mencionamos anteriormente.



© 2002 Take 2, © 2002 3D Realms

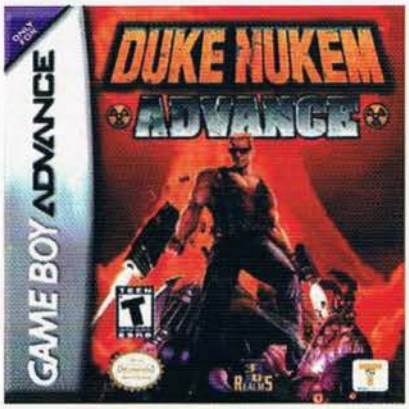
Duke Nukem Advance

Soporta la opción de multiplayer con la que podrás competir con hasta 3 de tus amigos más simultáneamente en un tipo de juego como se ha visto en Turok, Golden Eye o Perfect Dark, obviamente, como en esta ocasión el juego es de Game Boy Advance, cada jugador deberá poseer su propio sistema y cartucho para que mediante el cable link se lleve a cabo la gran cacería. Con respecto a este modo de juego, te podemos decir que nos pareció muy interesante, ya que compites en diversas locaciones y cuentas con bastantes armas y municiones para defenderte y aunque relativamente son pocos los personajes con los que puedes jugar, esto se compensa con la excelente movilidad con la que controlas a tu personaje dentro del juego.



Otro punto que nos pareció importante, consiste en la calidad de gráficas y sonido que han implementado para esta versión de Duke Nukem, que por cierto, cuenta con una historia plenamente hecha para el Game Boy Advance, así como todo el engine y game play programado exclusivamente para este sistema. Y aunque es la primera aparición de este personaje en el GBA, se nota bastante el buen trabajo que realizaron los programadores en todos los elementos del juego, desde las muy fluidas animaciones de los personajes hasta los detalles y ambientaciones de los escenarios.

Claro que uno de los detalles más característicos con los que cuenta este personaje, son sus curiosas expresiones y ocurrencias que podrás checar conforme vas avanzando en tu juego. La historia es bastante sólida y a cada paso que recorres se te va explicando un poco más de lleno qué es lo que ocurre con la invasión extraterrestre, así mismo, también se te proporcionan pistas que te ayudarán a resolver ciertos acertijos o simplemente para eliminar con mayor facilidad a algún oponente.



Al final de algunas escenas te enfrentarás a un jefe de escena a quien tendrás que eliminar para continuar avanzando, para derrotarlos más fácilmente recuerda siempre activar las armas de mayor poder que tengas en el momento para que así sea mayor el daño que le causes a tu oponente con cada impacto; también es importante que cheques bien las escenas, ya que en puntos estratégicos hay cuartos secretos que contienen ítems de mucha ayuda, como armaduras, municiones o kits de energía, así que busca bien para que consigas el 100 % de la escena.

En definitiva este es un juego bastante recomendable en especial si te agradan los FPS, debido a su gran variedad de opciones, en este juego, hay 4 niveles de dificultad que van desde lo más simple hasta lo más complicado, así que si no estás muy familiarizado con este tipo de juegos, podrás iniciar tu juego en modo fácil para darte una idea de los niveles del juego, así como de los objetivos por culmplir y enemigos por vencer, pero si de plano eres todo un AS en los FPS, podrás entrar en la opción de mayor dificultad donde realmente las cosas se pondrán de color de hormiga, ya que tanto los enemigos tienen mayor resistencia, como mayor nivel de ataque.

DUKE NUKEM ADVANCE

EL CONEJO — 5.0

A pesar de que a mí me gustan los FPS con mucho más elementos y complejidad en el control, no cabe la menor duda de que 3D Realms ha hecho un excelente trabajo con esta franquicia en el Game Boy Advance. La opción de Multiplayer es simplemente genial y el modo de historia no tiene pero alguno, así que no dudo ni un instante en recomendártelo, sobre todo si te gusta este género de juegos y tus amigos también le entran a las retas sin temor a salir heridos.

CROW — 4.0

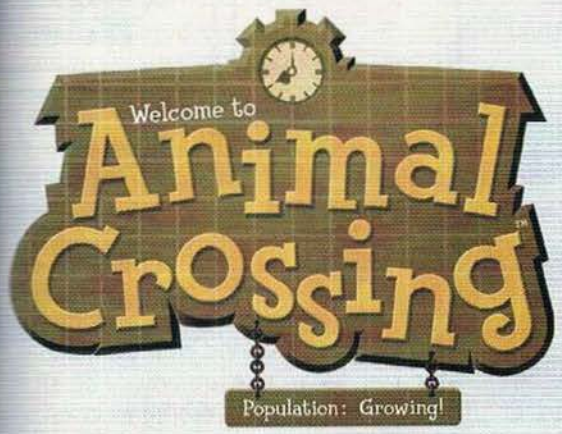
Sin lugar a dudas este es uno de los juegos con mayor gracia de los FPS, ya que además de manejar una historia sólida y continua, también encontrarás en los textos ciertos detalles chuscos que te amenizan el juego. La movilidad es muy buena, pero lo que se lleva las palmas son las animaciones de los personajes. Duke Nukem cuenta con opción para 4 jugadores en un modo Multiplayer, con muchísimas armas por seleccionar y gran cantidad de escenarios.

PANTEON — 4.0

Este es uno de esos juegos que nos gustan desde que los checamos por primera vez. A pesar de que hay muchos títulos de primera persona, Duke Nukem Advance se distingue mucho porque se juega bastante bien y la acción es muy fluida. Esta es una muestra más del poder del Game Boy Advance y de los juegos que se pueden hacer para este estupendo sistema. Si eres un fan de este tipo de juegos, te lo recomiendo mucho, especialmente en modo de Multiplayer.

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

Previo



Una de las cosas que más nos llamaron la atención aerca de los próximos lanzamientos de Nintendo es, sin lugar a dudas, el extraordinario juego llamado Animal Crossing que en el mes de Septiembre ya estará disponible aquí en nuestro continente, ya que como sabrás, en Japón ya tiene bastante rato que se está distribuyendo este juego y con mucha aceptación por parte de los videojugadores, de hecho, un detalle curioso sobre este título de Nintendo es que incluso los padres de familia japoneses han quedado atraídos y fascinados por la gran temática del juego debido a que Animal Crossing no es un juego donde tengas que eliminar a cuanto enemigo se te ponga en frente o conducir un auto por varias pistas, sino que este título abre una nueva categoría para el Nintendo GameCube a la cual la gente de NOA ha denominado como Conectividad.

Compañía
Nintendo

Sistema

Jugadores
1 - 4
Alternados

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

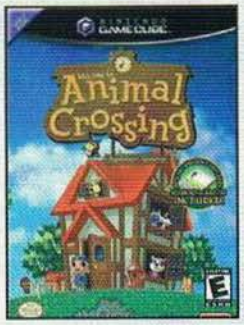
Desarrollado por
Nintendo

Categoría
Simulador

Lanzamiento
Septiembre

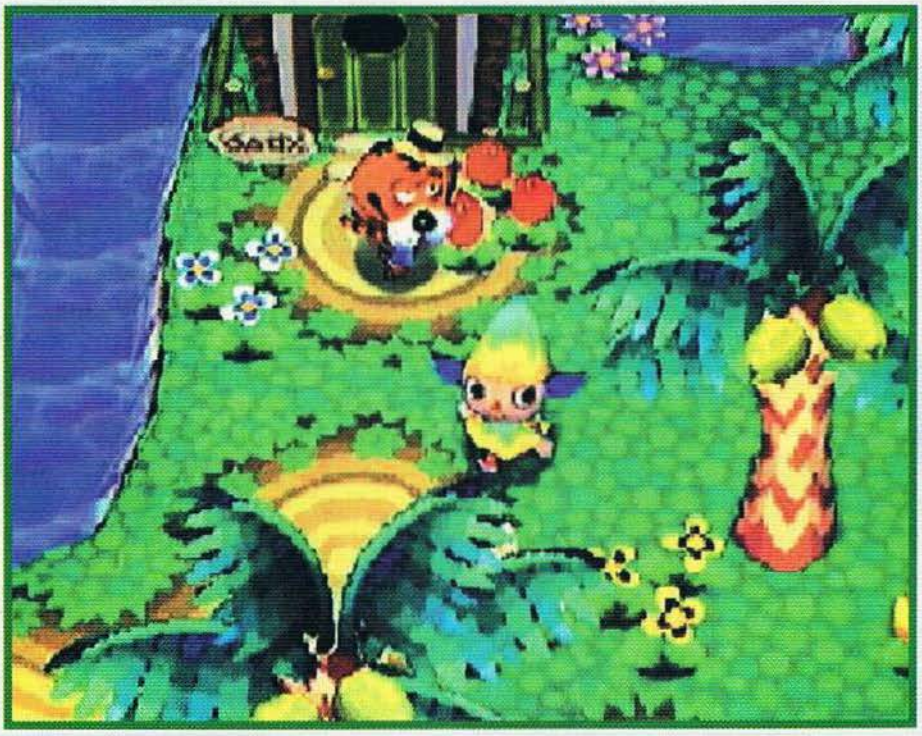
En Japón este juego es conocido bajo el nombre de Animal Forest Plus y de hecho, es la secuela de uno de los más populares juegos (en en ese país obviamente) para el N64 llamado Animal Forest, de ahí que la versión para el Game Cube lleve el adjetivo "Plus". Desgraciadamente este título no llegó a nuestro mercado, pero bueno, lo que es confortante es que para el GameCube sí llegará aunque con el nombre de Animal Crossing.

Este juego es bastante bueno, ya que aquí tendrás muchas más cosas en qué pensar y por las cuales preocuparte, dando así un ambiente más real que cuando sólo tienes que rescatar a una princesa, por ejemplo. Además, gracias al reloj interno con que cuenta Animal Crossing el realismo tomará mayores proporciones, debido a que habrá cosas que podrás hacer por las mañanas y otras que sólo podrás checar por las noches, de hecho los eventos que estarán en el juego cambian muy a menudo e incluso las estaciones del año así como los eventos que sean posibles en cada mes. Este reloj interno es muy preciso y para que te des una idea más detallada, digamos que dentro del juego te dirán que hagas algo el sábado por ejemplo, pero hoy apenas es lunes, así que tendrás que esperarte los siguientes 5 dias reales para hacer la tarea que te han asignado.

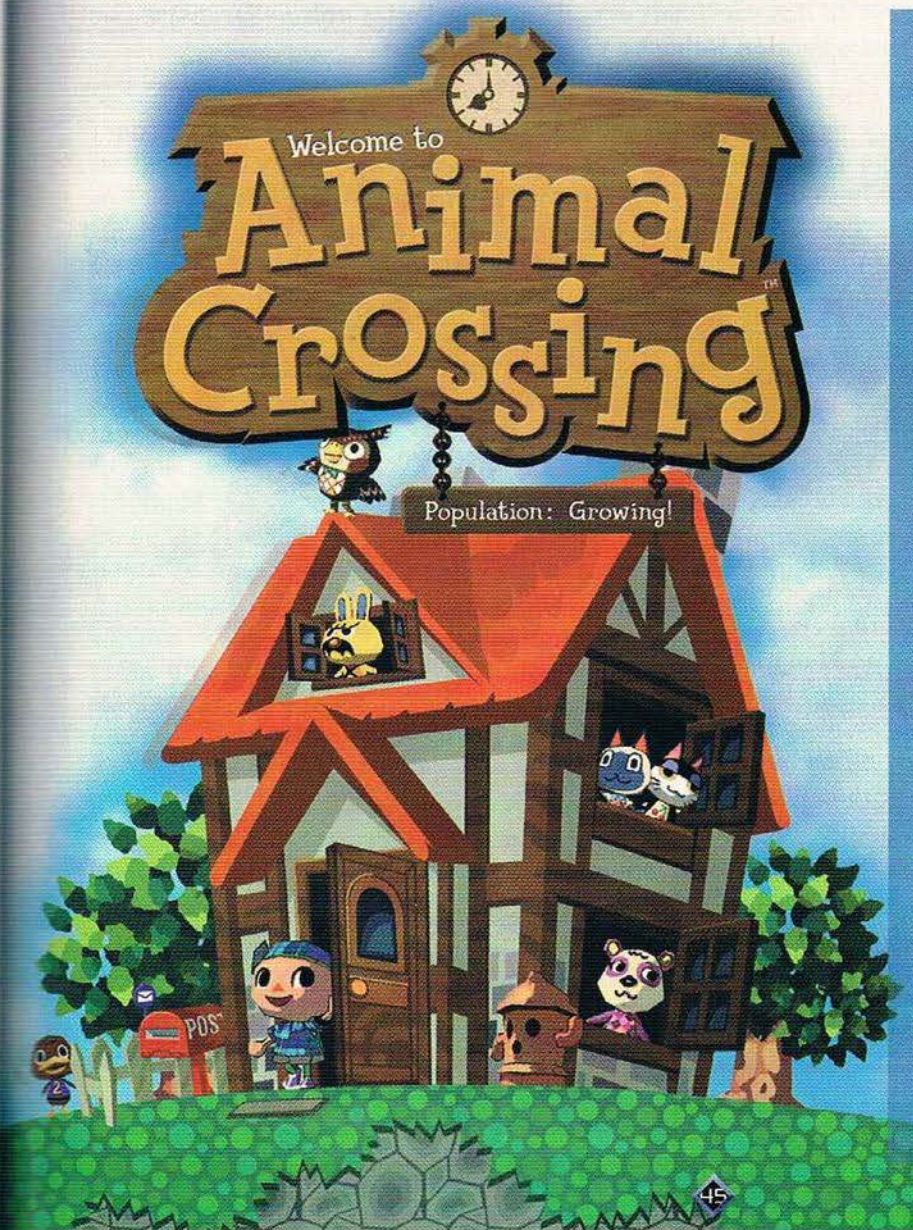


© 2002, Nintendo

Ahora recordemos nuevamente un poco el juego de N64 del que te hablamos anteriormente, esto con el fin de hacer referencia de un detalle importante en dicha versión, y esto es que Animal Forest (N64) tiene una opción muy interesante donde ganas algunos juegos clásicos de NES con los que puedes jugar totalmente, y lo importante en este asunto es que esta misma opción la integra la versión del GameCube otorgándote juegos como ExciteBike, Pinball, Punch Out!, Donkey Kong, Ice Climber o Baseball, pero lo mejor de todo es que gracias a la "Conectividad" entre GBA y GameCube, podrás transladar estos fenomenales juegos directamente a tu Game Boy Advance y así jugarlos cuando quieras en el lugar que quieras. Por si fuera poco, Animal Crossing es compatible con los accesorios E-Reader y E-Card, donde las E-Reader te permitirán tener acceso a nuevas islas, crear tus propios patrones en el Game Boy Advance además de bajar nevas canciones y texturas de las trading cards por ejemplo. Otras de las cosas que puedes hacer en este juego es coleccionar ciertos ítems, insectos, atrapar peces entre otras actividades que lógicamente te harán más atractivo este título, de hecho si has jugado alguna vez el excelente título "Harvest Moon" te podrás dar una idea de lo que podrás disfrutar en Animal Crossing.



El juego es visto de una forma de tercera persona y al inicio podrás checar un muy bien realizado FMV o mejor dicho Full Motion Video que te muestra la acción desde el punto de vista del personaje principal donde se te presentarán una gran variedad de personajes que habitan en la villa, después de un largo viaje en tren y al percatarte de que no tienes algún lugar a donde llegar tendrás que buscar algo confortante, y para tu suerte un curioso personaje te propondrá venderte una casa, pero como tú todavía no tienes mucho dinero pues, él decide hacerte un préstamo, no sin antes tener en cuenta, que para pagárselo tendrás que ayudarlo en su tienda.



Definitivamente este es un juego que debes tener en tu colección, es variado, entretenido y con múltiples opciones de juego; las gráficas son muy atractivas por el tipo de paisaje que manejan, así como la gran calidad de color en cada uno de los backgrounds y por la música no podemos decir mas que es bastante amena en todo momento del juego. Así mismo, el gameplay para Animal Crossing es de lo más amigable, por lo que no vas a tener ningún problema en controlar cada uno de los movimientos y las acciones que puedas realizar en el juego. Lo que más nos tiene impresionados es lo del reloj interno que comentamos antes, así que imagínate ahora que se aproxima diciembre, poder ver las fiestas navideñas no sólo en tu casa, sino también en la Villa de Animal Crossing.

el ojo del cuervo

Por: Crow

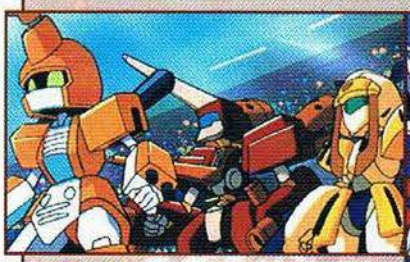
¡Qué tal chavos!, ¿cómo les fue en el día de la Independencia?, espero que se la hayan pasado muy bien en compañía de sus amigos y familiares y sobre todo que ya estén listos para una nueva edición de "El Ojo del Cuervo". Por cierto, nuevamente quiero darle las gracias a todos ustedes por todos los mails que me han escrito en todo este tiempo, así que sin más qué decir, iniciemos con el tema de este mes el cual lo he dedicado a un título denominado "Medabots" que ya cuenta con muchos productos como videojuegos, videos, serie televisiva animada e inclusive libros y claro lo que no puede faltar, hasta figuras de acción.

Recientemente se estrenaron para el Game Boy Advance un par de juegos llamados Medabots AX, que como ya es costumbre se manejó en dos versiones con algunas variantes entre ellas, estas son las versiones Roja y Azul o mejor dicho versión Rokusho y versión Metabee.

La variación en estas versiones era muy sutil, ya que técnicamente sólo cambiaba el Medabot con el que inicias el juego, así como ciertos elementos y accesorios que puedes encontrar en tu aventura.

Y así como existe el juego, también se desarrolló una historia animada para la televisión donde se narran las travesías de un joven aventurero de tan sólo 10 años de edad, quien es todo un Medafigher, que cotidianamente tiene que librar varias batallas al lado de su Medabot. Esta historia se ubica en un futuro no muy lejano donde los niños pueden adquirir un robot de tecnología avanzada llamados Medabots como mascota, tan fácil como ahora es conseguir un perro. Los Medabots no son robots cualquiera, sino que cuentan con inteligencia artificial muy avanzada (así como en los supersónicos pero con mejores resultados) con lo que pueden tener iniciativa propia inclusive en la batalla, además de esto, también poseen un arsenal especializado que puede ser intercambiable tanto de los brazos, piernas o cascos por darte un ejemplo.

Los Medabots tienen una función específica que consiste en las batallas, por ello que su Medafighter (o entrenador) tiene que pensar bien en qué implementos utilizar para cada batalla, ya que ocasionalmente algunos oponentes son más vulnerables a ciertas armas que a otros no les causarían mucho daño que digamos. En la historia de Medabots, los Medafighers cuentan con el gran sueño de convertirse en los más poderosos competidores de todos, para así representar a su aldea en el torneo mundial de las batallas de Medabots que ocurre una vez cada 4 años.



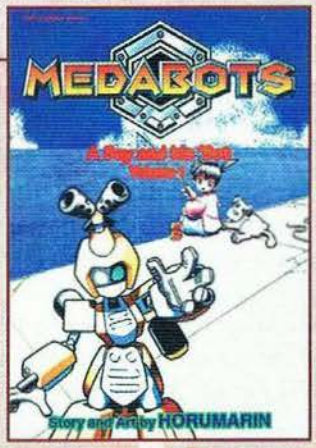
De hecho esta animación es muy al estilo de Pokémon y Digimon con lo que más o menos te darás una idea de cuál es el concepto de la historia. En el primer episodio (Stung by a Metabee), se narra la historia de Ikki, un pequeño de 10 años que vive en el año 2122. Ikki a su corta edad, no cuenta con un Medabot propio pero aún así, desea convertirse en un gran Medafighter. Cierto día, por mera casualidad, Ikki se encuentra una medalla que accidentalmente fue tirada en el río por el Phantom Renegade. Un día, Ikki se entera de que su amiga Erika está en peligro, por lo que decide reunir todos sus ahorros y comprar un Hercules Medabot, a quien le pone el nombre de Metabee y sin pensarlo, le pone la medalla que encontró en el río a su Medabot para darle más poder.

Así Ikki lucha contra sus oponentes para librar a Erika en una Robobattle, donde las reglas son simples, el Medabot que elimine a su oponente es el ganador, recibiendo así una parte del cuerpo del Medabot derrotado. En esta primera batalla que libra Ikki, tiene algunos problemas pero después de un corto tiempo su Medabot reacciona y derrota a su oponente Phoenix, quien es comandado por los Rocket Gang. Y así después de esta batalla, es como empieza la travesía de Ikki y sus amigos por convertirse en los mejores de todos los tiempos.

Como puedes ver, esto es muy pero muy similar con las otras dos animaciones que anteriormente mencionamos pero bueno, lo interesante de la animación de Medabots es que cuenta con mucho más acción que otras series y en ocasiones en un solo capítulo podrás ver hasta 3 grandes peleas. Esta serie, inició el año pasado por ahí del mes de Septiembre y cuenta con las voces de Samantha Reynolds (Ikki) y Dennis Akayama (Referee), hasta el momento se tiene contemplado que esta serie cuente con 52 capítulos en 2 temporadas y cada capítulo con una duración de 30 minutos.

Con respecto a los Medabots hay 3 partes fundamentales que cada Medafigher debe conocer bien y estas son el Tin-Pet: Que más que nada es el cuerpo interno de metal resistente de los Medabots, algo así como su esqueleto, éste puede variar en peso, tamaño y estatura. Las Medaparts son las piezas con las que ensamblas tu Medabot, es decir las partes de la cabeza, brazos o piernas, estas incluyen espadas y otros tipos de armas para el combate. Por último tenemos las "Medallas" que son unas pequeñas piezas hexagonales de color dorado que cuando son insertadas en un Medabot dan un servicio de inteligencia artificial como si fuera el cerebro. Hay muchos tipos de medallas, cada una con sus propias ventajas o desventajas y lo más importante es que suben de nivel para otorgar al Medabot más habilidad.

Esta serie, como te mencioné anteriormente, cuenta ya con 3 videos en VHS o DVD sobre la misma temática que se maneja en la serie de televisión, el tomo 1 se llama Transport Metabbe!, el tomo 2 es Medabots Robobattle y el tercero y último se llama Time to Robobattle. Y por si fuera poco, también existen libros sobre esta historia, que aunque ya es bastante rebuscada, maneja detalles chuscos que salvan la serie y para terminar de completar tu colección, hay varias figuras de acción de Medabots.



Así llegamos al final de la edición de este mes de "El Ojo del Cuervo", espero que lo escrito anteriormente haya sido de tu agrado e interés, y ya sabes que para cualquier duda, comentario, sugerencia, queja y demás, puedes mandarme un E-Mail a: crow@nintendo.com.mx o a la dirección Hamburgo #12 Primer Piso Col. Juárez, C.P 06600 Méx. D.F. indicando en el sobre que va dirigido a mí. Ahora sí me despido, no sin antes agradecer a Carlos Ortiz López por el obsequio que mandó en su carta.

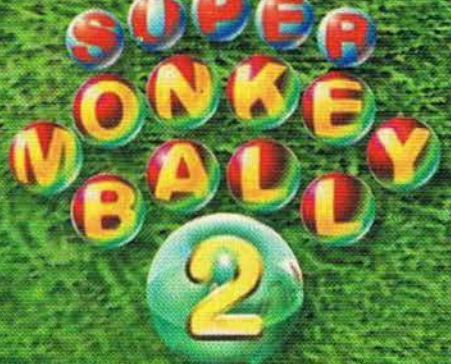
www.nintendo.com

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.

Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

Previo



Sega está de regreso con un título que promete ser uno de los "Party Games" más solicitados en este verano, ya que además de mantener la acción, reto y diversión de su antecesor, ahora se elevará a mayores niveles, ya que se le han incluido muchas modalidades de juego, y claro, estamos hablando de Super Monkey Ball 2 para el Nintendo GameCube.

Super Monkey Ball 2 conserva los 4 personajes de la versión anterior: Baby, un pequeño bebé quien a pesar de su tamaño cuenta con grandes habilidades para competir en este juego; Meemee, la única hembra en el grupo y gran contendiente; Aiai es el más representativo del juego y sólo mantiene su mente en 2 cosas que son las bananas y ganar las competencias; por último, Gongon que concentra sus habilidades en su fuerza y estabilidad. Todos estos personajes, están dispuestos a aventurarse en este juego dentro de una esfera transparente para demostrar nuevamente quién es el mejor en Super Monkey Ball 2.

Por si te preguntabas cuál es la diferencia entre la versión anterior y Super Monkey Ball 2, notarás que esta nueva versión nos muestra una gran mejora en todos los aspectos de juego, ya que ahora se han incluido nuevos retos así como nuevos y más variados minijuegos en los que podrás competir con hasta 3 de tus amigos en por lo menos 12 diferentes niveles, de los cuales 6 son totalmetne nuevos como Monkey Boat, Monkey Shot, Monkey Dog Fight, Monkey Soccer, Monkey Tennis y Monkey Baseball. De hecho, en el modo principal son más de 150 nuevos niveles de juego con mucho más reto objetivos, y por si fuera poco, se incluyó un modo de Historia con más de 10 mundos sumamente variados y con increíbles efectos visuales y sonoros.

Compañía

SEGA

Compatible con

Jugadores

4 Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

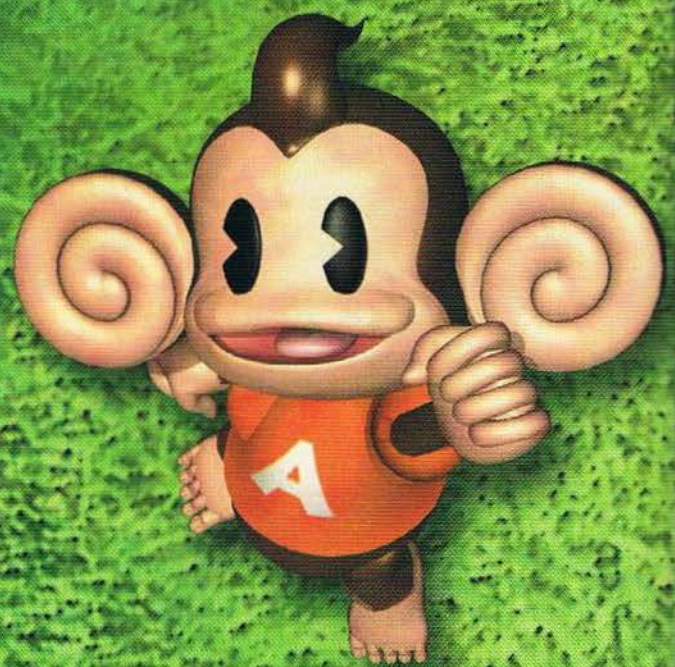
Amusement Vision

Categoría

Acción

Lanzamiento

Agosto 2002



© 2001 Amusement Vision, © 2001 SEGA

El gameplay ha cambiado un poco pero se ha vuelto más amigable, es decir, ahora sólo controlarás a tu pesonaje moviendo el stick de tu control sin necesidad de realizar saltos y de correr, así que ahora los niveles de juego se te facilitarán un poco más, pero no creas que por ello Monkey Ball 2 será sencillo de dominar, ya que lo antes mencionado es como dijimos, para darte un mejor control de los movimientos, pero es debido a la gran cantidad de trampas y obstáculos que tendrás que vencer para conquistar el juego.

Este juego ya llevaba algo de tiempo en desarrollo más que nada por que la gente de Amusement Vision necesitaba que Super Monkey Ball 2 contara no sólo con detalles gráficos de alto nivel o un sonido entretenido que mantuviera a los jugadores en el ambiente del juego, sino que pulieron a más no poder todos los detalles, logrando así darle una excelente alternativa a los jugadores sobre un juego Multiplayer, es decir, si te gustaron los minijuegos anteriores, en esta ocasión no dejarás el control ni por un segundo con los nuevos "party games".

De los minijuegos que más nos llamaron la atención fue el Monkey Target que ahora a diferencia del juego anterior, podrán participar hasta 4 jugadores simultáneamente. Una vez que sean lanzados por una rampa tendrán que abrir su esfera para planear, usando la esfera como si fueran alas y así llegar hasta los puntos estratégicos que están dispersos por el océano y ahora para SMB 2, se han agregado más sitios de aterrizaje con diferente puntuación.

En definitiva Super Monkey Ball 2 es un jeugo que no puedes dejar pasar y que de hecho, ya está disponible en el mercado, así que no tienes pretextos para librar una batalla campal contra tus amigos en este dinámico juego de Sega. Los minijuegos son extremadamente adictivos para jugarse en grupo e inclusive individualmente, así mismo, las nuevas opciones como History le dan mucha más variedad a este título para aquellos jugadores que les guste jugar individualmente. La parte gráfica del juego es de lo mejor que hemos visto últimamente, las escenas cuentan con mucho colorido y variados efectos de luces que le dan mucha visibilidad a cada uno de los niveles.

La modalidad de Multiplayer se realiza en la clásica forma de pantalla dividida y aunque estén las 4 ventanillas en uso no se pierde ningún detalle de la escena del juego (esto en Monkey Race, por ejemplo) porque algunos otros minijuegos se realizan en pantalla completa para que tengas mucha más visibilidad. Pero lo mejor de todo, es que Super Monkey Ball 2 podrá ser jugado por los más recientes videojugadores o hasta los más veteranos gracias a su amplia diversión y modo.

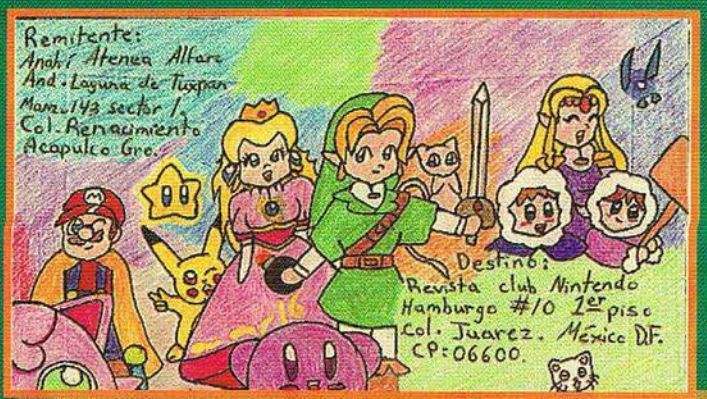
galerie d´adeleine

¡Hola a todos mis queridos artistas! Me da mucho gusto que he recibido bastantes trabajos últimamente, tanto de la República Mexicana como del resto de Latinoamérica, de lectoras y lectores de todas las edades. También me parece muy bien que ya han realizado sus obras de arte en los sobres, como deben de ir. Recuerden que si no vienen en sobres, no los podré incluir. Usar la técnica del sobre con dibujo dentro de otro sobre es muy buena y libra a los dibujos de cualquier sello o timbres postales, además de que los protege mejor para que lleguen intactos. Bueno, vamos a checar los trazos de este mes que me hicieron favor de enviarme, así que empecemos.

Carlos Montero Paniagua
San José, Costa Rica
Excelente dibujo con buenos trazos, uso de sombras y colorido de los personajes de este excelente RPG.

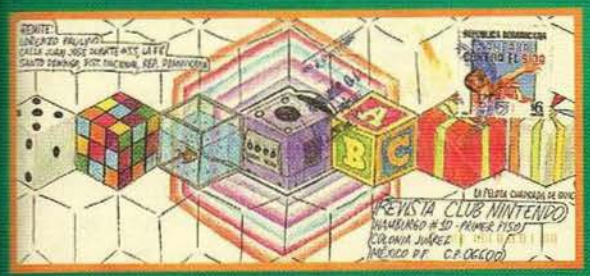
Luis Francisco Alvarez S. Guatemala, Guatemala
La hermosa Jill Valantine dejando en claro quién es la que manda en este padrísimo dibujo en el que lo más predominante es el usode sombras y reflejos del piso.

Anahí Atenea Alfaro, Acapulco, Guerrero
Este dibujo me gustó mucho por su sencillez y buen uso de los colores, además de que el estilo de dibujo es simplemente genial.



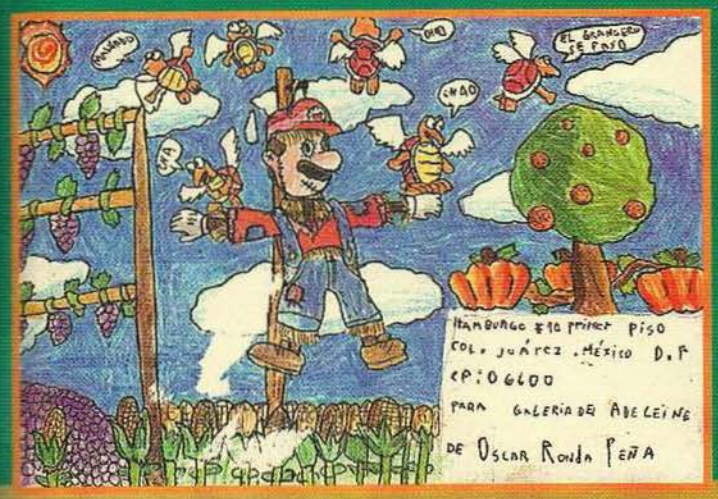
Ricardo Lam Lam, Mexicali, Baja California
Este artista envió muy buenos dibujos usando los colores tradicionales de madera. El uso de las sombras y la combinación de colores en estas dos muestras de Ricardo me parecieron muy buenas. Espero que sigas enviando en el futuro más dibujos.

Maria Luisa Galván Díaz de León
México, D.F.
¡Qué bien quedé en este estupendo dibujo! Me gustó muchísimo el detalle de los datos en los caballetes. ¡Sigue enviando muchos dibujos más!



Lorenzo Paulino
Santo Domingo, Dist. Nacional, Rep. Dominicana.
¡Cubos, cubosy más cubos! Claro el mejor es el Game Cube.

Oscar Ronda Peña, Ñuñoa, Santiago de Chile
Este dibujo muestra más que nada, la graciosa inventiva de Oscar. Aunque quedan muchas dudas a todo esto: ¿quién es el granjero? ¿Será Wario? ¿Luigi? ¿Bowser?



Luis Angel Servín Martínez
Reynosa, Tamaulipas.
Un retrato muy bueno de la princesa que más ha estado en problemas, la bella Peach.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

Hola a todos mis fieles lectores y a los que lean por primera ocasión esta grandiosa sección que no deja olvidados a los juegos de antaño. Espero que todos se encuentren muy bien y que sigan practicando en esas joyas que hemos desempolvado; antes de iniciar con la revisión del juego de esta ocasión, quiero agradecerles por todos sus mails y cartas que me llegan y reiterarles mi apoyo para todos los lectores de la revista.

Empezamos con un par de preguntas que me han llegado, iniciando por una duda de Mario Alfonso Frutis González que se queja conmigo del porqué puse a Chrono Trigger en el Cementerio de Videojuegos si es uno de los mejores RPG's en México.

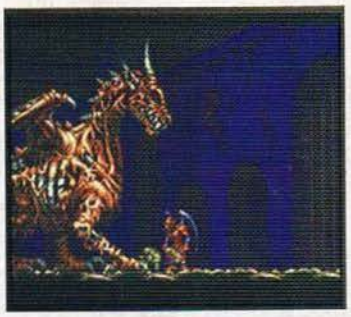
Pues mira mi buen Mario, esta sección no es para hacer menos a los juegos, al contrario; es una manera de hacer conciencia en los videojugadores que no deben echar al olvido sus videojuegos, aunque sean viejitos y mucho menos juegazos tan excelentes como Chrono Trigger. Lo que pasa es que no podemos incluir juegos que ya tienen mucho tiempo en otras secciones por razones obvias, pero muy lejos de hacer menos a los juegos, en el Cementerio los veneramos y exhortamos a todos los videojugadores a que sigan jugándolos.

Por cierto, ya que estamos en este genial RPG, quiero decirles que no se impacienten, porque sí voy a incluir los finales de este juegazo, así que estén pendientes.

Qué tal Panteón con el motivo de tu más reciente Cementerio (Castlevania 2 - Simon's Quest) tengo unas dudas:
1. ¿En un pueblo una mujer te dice que te espera a media noche. El problema es no sé dónde encontrarla ni qué cosa me dará.
2. Sería bueno que publicaras (aunque sea me contestaras) todos los ítems que existen,
Bueno esas han sido mis preguntas, por cierto tu sección está muy buena y me gustaría ver el juego de Final Fantasy algun día.
Omar de Jesús de Alba Gómez

Hola Omar, muchas gracias por tu mail. Fíjate que yo también estuve Mariado buscando muchas respuestas a lo que te dicen muchas personas en el estupendo Castlevania II, entre todas mis dudas también estaba lo que te dice la chava; pero llegué a la conclusión de que no todo lo que te dice la gente de los pueblos es verdad, simplemente son muchas cosas para confundirte entre las pistas reales. Así que lo que te dice la chica no tiene relevancia. Y sobre los ítems, no quise darlos todos para no quitarle el sabor del juego a quienes lo tienen, aunque lo más básico son las partes de Drácula y otras cosas las obtienes al poner ajos en cierto lugar muy familiar. De Final Fantasy, ten por seguro de que lo revisaré en mi sección próximamente.

Hola Panteón: Tu sección me gusta mucho y es muy creativa; bueno sólo te quería pedir si podrías hablar de un juego para SNES llamado Demon's Crest espero hables de él y también te quería preguntar: ¿Cuál es tu historia preferida de Edgar Allan Poe?
Atte: Alejandro



Muchas gracias por tus comentarios tocayo; ya tengo en la mira hablar de este estupendo juegazo de Capcom, así que mantente al pendiente. Y sobre mi historia preferida de Poe, obviamente, El Cuervo.

Balloon Fight
NES - Junio 1986

Este es otro de los títulos que mencionan en el Super Smash Bros Melee, en la sala de trofeos. Este divertido juego salió en Junio de 1986 por parte de Nintendo y la verdad es realmente divertido. Técnicamente no tiene una historia como para compararla con un RPG, pero sí tiene un modo de juego muy padre y puedes pasar horas jugándolo.

Normal Game

En Balloon Fight controlas a un sujeto que trae dos globos para ayudarse a volar. El chiste básico del juego es eliminar a los enemigos que aparecen en pantalla tronándoles el globo que ellos traen. Una vez que les truenas su soporte, caen al vacío en paracaídas, los cuales podrás quitarles para que los elimines en el aire. O bien, si llegan al suelo, después de un tiempo, vuelven a inflar su globo para elevarse de nuevo. En ese momento debes simplemente tocarlos para que queden fuera. Si ellos te truenan los dos globos, perderás tu vida sin que puedas hacer nada.

El control es bastante simple, pero la movilidad es un tanto rara, aunque muy acorde al movimiento normal que tendrías si volaras con ayuda de dos globos. Con el Control Pad diriges tu dirección y corres cuando estás en tierra. Con el Botón A aleteas para tomar altura y controlar tu descenso. El Botón B tiene la misma función que el A, pero es una especie de Turbo que dejas presionado para volar rápidamente sin tantos botonazos; obviamente no se trata de volar velozmente, sino de aprender a medir tus movimientos y no abusar del Botón B pues sería fatal.

Este estupendo y divertido juego también pueden participar dos personas simultáneas en equipo para hacerlo más violento. Aunque deben tener cuidado, pues pueden tronarse los globos entre jugadores.

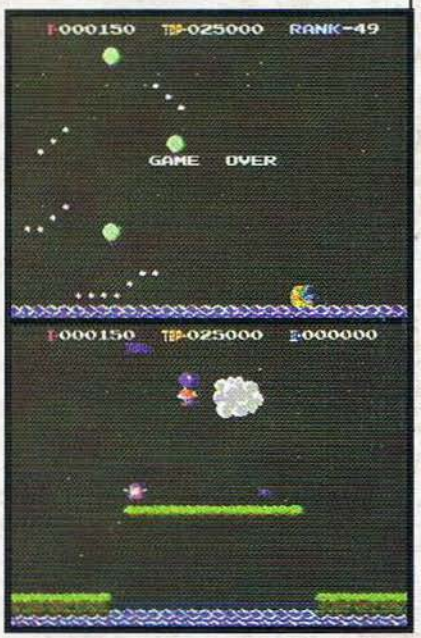
Pero no creas que simplemente se trata de eliminar enemigos y ya; debes tener cuidado pues si vuelas cerca del agua, un enorme pez saldrá para engullirte y dejarte sin una de tus preciosas vidas. Afortunadamente, los enemigos también son vulnerables al ataque de este pez; muy personalmente me gusta tronarles los globos de manera que caigan en el agua y se conviertan en alimento del escamoso peligro.

También hay nubes en el escenario que de repente liberan mortales rayos que rebotan en los elementos de la pantalla, así que debes tener cuidado con ellos pues son letales.

Después de pasar ciertos número de escenas, podrás participar en un divertido nivel de Bonus para incrementar tu puntuación.

Pero ese no es el único modo de juego; también cuenta con una divertida pero difícil misión y esta es que debes volar entre rayos (algunos están estáticos y otros se mueven) que forman peligrosos laberintos mientras el scroll avanza amenazadoramente. Lamentablemente es para un solo jugador.

Ballon Trip



Aquí no hay enemigos, exceptuando al pez que acecha en el agua. Pero créeme que es suficiente para hacerlo un recorrido muy difícil. La mejor manera de manterte con vida es saber controlar a tu personaje y no abusar del Turbo mientras tratas de recolectar el mayor número posible de globos.

Balloon Fight es un juego muy divertido y extremadamente difícil de conseguir; siendo de tan colección, los que tengan uno deben sentirse orgullosos de poseerlo. Si lo llegas a ver o lo puedes checar, no lo dudes ni por un momento, es muy divertido. El lado malo es que ninguno de los dos niveles tiene final.

Pues bien, hemos llegado al final de nuestro paseo por el Cementerio de este mes, quiero agradecerles por todas sus cartas, E-Mails y por su apoyo, que son vitales para que esta sección sea más de su agrado. Antes de despedirme quiero agradecer muy atentamente a mi cuate Carlos Ortíz López de Reynosa Tamaulipas, quien se lució con el Crow y conmigo al enviarnos un cartucho de GB a cada uno. ¡Muchísimas gracias mi buen Carlos! Ahora sí, espero que se la pasen muy bien y que me escriban ya sea por correo ordinario a: Hamburgo #12 Col. Juárez o por E-Mail a: panteon@nintendo.com.mx con todas sus dudas, sugerencias, quejas y todo lo que me quieran enviar. Recuerden que el día 31 de este mes es noche de brujas y que el siguiente se festejan a todos los muertos el día 1ro y 2do. ¡Hasta el mes que viene!

EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

Mil perdones por el retraso de mi sección, pero he estado bastante ocupado con otras cosillas; pero lo bueno es que estoy de regreso para brindarte más información de los juegos que nunca llegaron a nuestro continente. Este mes te presento Star Fox 2 para el Super Nintendo que a pesar de que no fue un título haya salido en Japón, sí se canceló para que en su nunca viera la luz de los aparadores.

STAR FOX 2 ™

A pesar de que ya estaba un 80% adelantado, este proyecto se echó para atrás gracias al lanzamiento del Nintendo 64, por lo que se decidió el cambio de sistema y por consecuencia, el cambio de toda la estructura del juego para aprovechar las ventajas del Nintendo 64.

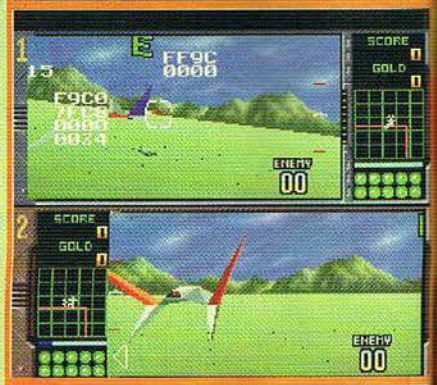
Lógicamente el prototipo de Star Fox 2 no tiene historia, ya que nunca se terminó el trabajo en él, así que cuenta con puros menús de prueba para que se puedan probar todas las etapas programadas así como revisar todos los escenarios y movimientos de las aeronaves.

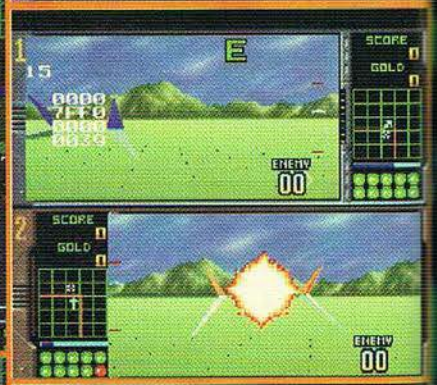
Un detalle bastante importante es que puedes seleccionar un héroe de entre los seis de ellos para entrar en cada una de las escenas y probar los objetivos que se encuentran en ellas. Cada personaje cuenta con su propia aeronave para darle un enfoque bastante característico al juego además de que cada una de ellas tiene diferentes características como mayor maniobrabilidad o velocidad.

Las misiones ya no son lineales, si no que tienes un campo abierto (muy al estilo de la misión de Katina en Star Fox 64) con diferentes objetivos que están dentro del área en el menor tiempo posible. Desgraciadamente el juego no cuenta con secuencia, por lo que no sabes exactamente lo que debes de hacer hasta que pasa un poco de tiempo.

Las aeronaves contaban con la posibilidad de cambiar de forma para las diferentes situaciones, pero lo podías realizar en el momento que desearas, lo que le daba un toque bastante original. Con ellas la acción es mucho más pasiva, ya que te da tiempo de ubicar bien a los enemigos y atacarlos con cautela, sin embargo, el reloj te presiona bastante como para darte el lujo de pasar todas las misiones de esta forma.

Algo que caracterizaba este proyecto es que dos jugadores podían entrar en un modo de combate para pelear por la supremacía, algo que definitivamente sería diferente gracias a que podías utilizar las diferentes modalidades de la aeronave y combinar sus habilidades para salir victorioso. Los escenarios cuentan con diferentes construcciones para hacer las cosas más interesantes, ya que puedes esquivar los misiles y tiros directos al esconderte detrás de dichas construcciones y esperar el momento apropiado para contraatacar.





Con todo esto, Star Fox 2 era una gran promesa, con sus grandes detalles que simplemente hacen que los juegos de Nintendo sean diferentes a los demás. Es una verdadera pena que no se haya concretado este súper proyecto, pero no nos podemos quejar, ya que fue la base para llevar a cabo el Star Fox 64 que todos conocemos.

Bien pues esto era una promesa y ya está cumplida. Espero que no se queden tan desalentados con la pérdida de un proyecto tan bueno como Star Fox 2 que se pretendía lanzar en el Super Nintendo utilizando una tecnología de segunda generación con lo que respecta al Super FX Chip 2.

Como verás, he estado bastante ocupado con un sinfín de proyectos y la verdad no he podido checar mi correo tanto como quisiera, así que este mes no contestaré cartas, sin embargo, es una promesa que para el siguiente mes te platicaré de otros proyectos que se hayan quedado pendientes en otros continentes u olvidados en el limbo.
Te recuerdo mi e-mail: conejo@nintendo.com.mx
Y la dirección de las oficinas de la redacción:
Hamburgo #12, Col. Juárez.
CP: 06600 México D.F.
Muchas gracias por tu atención y nos vemos el siguiente mes con algunas cosillas bastante interesantes. Hasta la próxima.

Previo

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

Compañía
SEGA®

Compatible con

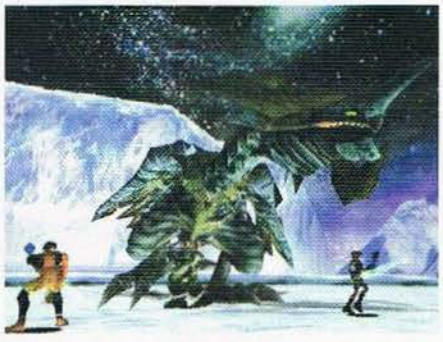
Jugadores
1-4 Jugadores

Clasificación
RP

Desarrollado por
Sonic Team

Categoría
RPG

Lanzamiento
Final 2002



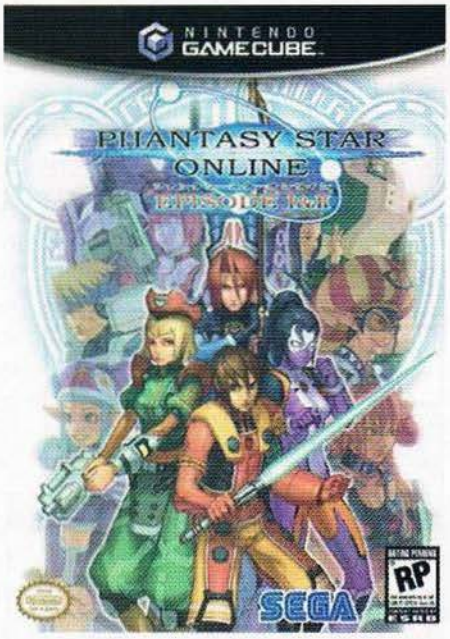
Una de las mayores ganancias que ha tenido la industria de los videojuegos de mayor enfoque hacia los consumidores finales es el hecho de que Sega ahora esté haciendo una gran variedad de títulos para Nintendo GameCube e incluso para el sensacional Game Boy Advance. Por ende, este licenciatario toma uno de sus títulos de mayor trascendencia y sobre todo espectación para llevarlo finalmente nada más y nada menos que para el Nintendo GameCube.

Phantasy Star Online no siempre fue llamado así en su totalidad, sino que el "Online" fue agregado ahora que las posibilidades tecnológicas y de comunicaciones nos permiten una mayor transferencia de datos a través de redes telefónicas en comparación de hace algunos años. Y ahora, gracias a los adaptadores para el Nintendo GameCube como el módem e incluso el BroadBand, todos los seguidores de esta serie podrán disfrutar del primer juego "Online" para el GameCube, al cual Sega denominó como Phatansy Star Online Episode 1 & 2, este título se debe a que en un solo juego tendrás una fusión de las dos partes de este título, es decir el episodio 1 mantiene toda la esencia del primer Phantasy Star Online, así como también de la verisón 2.0 de este mismo juego, y también se incluyen todos los personajes, escenarios, armas y equipo y sobre todo el extraordinario Gameplay que caracterizó a esta serie.

Pero por parte está el Episodio 2, que como mencionamos anteriormente está incluído en el mismo juego, donde podrás continuar tu aventura y librar nuevos retos al lado de múltiples compañeros, recuerda que las batallas son en tiempo real, lo que aumenta el grado de expectación de este juego dándole un toque más realista. Y como es debido, en esta secuela cuentas con diversas armas de combate así como nuevos ítems que te serán de gran utilidad en tu aventura.

© 2002, Sega

No por nada Sega es uno de los grandes colosos de los videojuegos, ya que como hemos podido ver, sus programadores pueden generar títulos de interes común para todos los videojugadores y no es por nada, pero Phantasy Star Online Ep. 1 & 2 (RPG) es uno de los títulos más completos que han salido al mercado ya que además de ofrecer una historia plena para un solo jugador, también podrá ser utilizado en modo Multiplayer con jugadores de todo el mundo como integrantes de tu equipo. Pero aunado a esto, Sega pensó en un punto de más enfoque para esta versión de PSO, es decir, en esta ocasión, no sólo tú podrás jugar PSO mientras tus amigos te observan, ya que ahora hasta 4 jugadores podrán interactuar en la misma pantalla de televisión a través de la misma consola de juego, pero lo mejor de todo es que podrás seleccionar de entre las aventuras del episodio 1 ó 2.

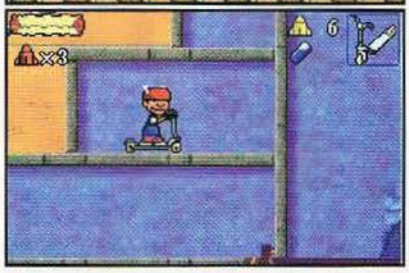


De hecho, en el pasado Tokio Game Show, se mostró un control muy peculiar, que aparte de las funciones tradicionales, posee un teclado de dimensiones naturales que está incrustado entre los botones y los pads del Nintendo GameCube, este producto te permitiría tener mayor dominio sobre el juego, ya que como sabrás, ocasionalmente tendrás que mandar mensajes a diversos usuarios del juego, que bien puedes hacerlo mediante el control tradicional sin embargo, con ayuda de un teclado completo es mucho más práctico y versátil.

PSO gráficamente demuestra las cualidades artísticas de los genios programadores de Sonic Team, que no es por nada, pero han detallado exageradamente el juego a tal grado, que las texturas lucen sorprendentes en cada escenario del juego, la movilidad es muy fluida tanto en el modo individual como en el Multiplayer y el menú de comandos está hecho de una manera simplificada para que no tengas que batallar con extensos comandos. Pero bueno, qué es un juego sin buena música y esto precisamente le da un sabor más envolvente a PSO.

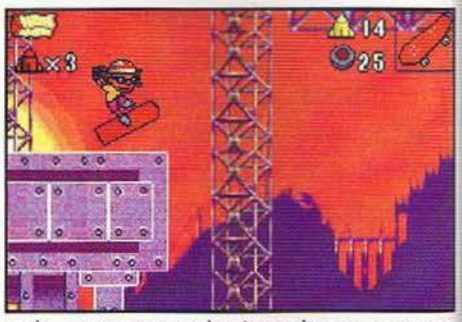
Y así se abre una brecha internacional con los juegos Online, que podremos disfrutar todos los videojugadores del globo. Phantasy Star Online, es tan solo el primero de muchos juegos que podrán ser utilizados en conjuto con el módem o el Broadband del GameCube en modalidad Online, así que si no has probado lo interesante y emocionante que es competir contra jugadores mucho más experimentados que tu vecino, esta es una excelente ocasión para que cheques la variedad de objetivos y misiones que podrás recorrer con Phantasy Star Online Episode 1 & 2.

GAME BOY ADVANCE



De los nuevos títulos para el Game Boy Advance podemos notar que varios son referentes a series de televisión, siendo este el caso de Rocket Power que pertenece a la cadena Nickelodeon y que ahora gracias a la gente de THQ podemos disfrutar en la comodidad del Game Boy Advance en una aventura más de estos pequeños "rollers" que como siempre, deciden investigar unos conflictos que suceden en la playa, ya que el concurso de Surf se ha pospuesto debido a que misteriosamente la arena está desapareciendo paulatinamente, por lo que tendrás que investigar a una empresa que supuestamente está detrás de todo esto. Las gráficas no son de lo mejor que hayamos visto últimamente, sin embargo, los programadores se enfocaron en recrear lo más posible la ambientación de la serie de televisión.

Rocket Power Beach Bandits es un título para un solo jugador y cuenta con opción de password para que conserves tus avances, la historia es simple, sin embargo se compensa gratamente con el gamplay y la diversidad de ataques con las que cuenta tu personaje, ya que podrás utilizar objetos como patinetas, scooters, sticks de hockey y hasta pistolas de agua para atacar a tus enemigos. Claro que también recibirás los consejos del grupo de amigos que conforman el Rocket Power.



© 2002, THQ

compañía THQ clasificación EVERYONE desarrollador THQ categoría AVENTURAS no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

Ants Extreme Racing

GAME BOY ADVANCE

Aunque ha pasado bastante tiempo desde el lanzamiento de la película del mismo nombre en la pantalla grande, los visionarios de Dreamworks y Magic Pockets decidieron que todavía es buen momento para lanzar un juego con los personajes de aquella histórica película ANTS, pero esta vez no es en un juego de aventura, sino que ahora las emprendedoras hormigas tendrásn que librar un torneo en Go Karts, aunque con vehículos un poco rudimentarios debido a que en el mundo de las hormigas no hay mucha tecnología automovilística, así que emplean todo aquello que esté a la mano como pedazos de ramas para contruir sus vehículos.

Digamos que este juego es uno más de los títulos que toman el concepto de Mario Kart, ya que además de poseer el mismo estilo de juego, también cuenta con ítems para defenderte o atacar a tus oponentes y así ganar terreno.

Este juego cuenta con diversas pistas en las que puedes competir, ya sea solo o contra algún amigo, cada escenario tiene una temática propia, es decir, en algunos el camino será sobre las ramas mientras que en otras recorrerás sobre la tierra árida o en pequeños charcos formados por la lluvia. Además en Ants Extreme Racing, se te proporcionará un password para que conserves tus avances cada que inicies tu juego. Las gráficas no son de lo mejor que digamos, sin embargo el control tiene una respuesta muy buena, lo que permite que manejes mucho mejor tu vehículo a través de los diferentes terrenos de juego.

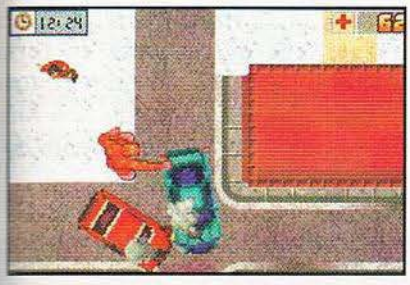
© 2002, Magic Pockets

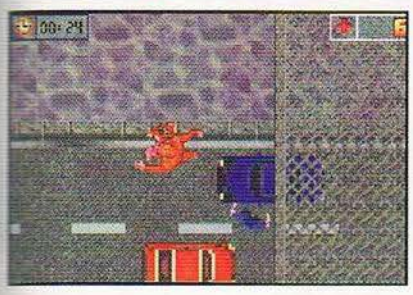
compañía MAGIC POKETS clasificación EVERYONE desarrollador MAGIC POKETS categoría RACING no. de jugadores 2

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

Urban Yeti

GAME BOY ADVANCE





Si lo que quieres es jugar algo diferente a lo convencional, algo que no tenga que ver con simples carreritas o peleas, te tenemos una sorpresa bastante interesante, ya que los genios de Telegames han desarrollado un título al que denominaron como Urban Yeti, y decimos que es fuera de lo convencional porque en esta ocasión el gameplay es muy novedoso en todos los aspectos, de hecho tú controlas a un Big-Foot, Yeti, Sasquatch o un abominable hombre de las nieves, cual sea la forma con la que quieras nombrarlo. Pero eso no es lo interesante, sino que tendrás que controlar al Yeti a través de una gran ciudad donde lógicamente hay: vehículos, casas, máquinas de refrescos u alimentos y por supuesto, humanos que se asombrarán de tu visita a la ciudad y tratarán de atacarte.

Los policías utilizan sus pistolas, los conductores tratarán de arrollarte, incluso las palomas enviarán excremento teledirigido hacia ti para disminuir tu energía. Este juego cuenta con una excelente movilidad y una muy bien realizada animación para cada uno de los personajes del juego, pero en especial del Yeti al que controlas, ya que gracias a la respuesta oportuna del control, puedes lograr mejores jugadas. Las gráficas son muy atractivas para el Game Boy Advance, ya que como el juego es con perspectiva aérea, puedes observar ampliamente la ciudad, pero también te da una simulación de profundidad que se percibe notablemente cuando golpeas a alguien y sale volando por las alturas.

Tanto los humanos como los animales, cuentan con un alto grado de inteligencia artificial, así que debes ser cauteloso en tus movimientos y cuidarte de que no te embosquen. Y por si fuera poco, cuentas con 4 escenarios sumamente amplios para recorrer en busca de aventuras, en los cuales tendrás que adquirir nuevas habilidades para proseguir en el juego. Sin lugar a dudas, este es uno de los juegos más curiosos que hemos checado y sin duda es altamente recomendable para los jugadores de cualquier edad.

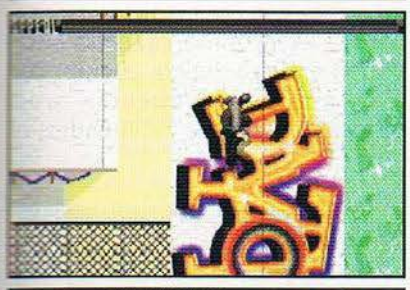
© 2002,Telegames

compañía TELEGAMES clasificación EVERYONE desarrollador TELEGAMES categoría AVENTURA no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

ESPN X Games Skateboarding

GAME BOY ADVANCE



Si tú eres de aquellos que gustan de los deportes extremos tanto en la realidad como en simulación con un videojuego, te tenemos una grata sorpresa, ya que Konami ha decidido lanzar un título nuevo para el Game Boy Advance, donde podrás demostrar todas tus habilidades sobre la patineta realizando giros y trucos que sólo los profesionales pueden hacer. En este juego cuentas con varios deportistas para seleccionar como son: Rick McCrank, Chad Fernandez, Carlos DeAndrade o Kerry Getz por mencionar algunos. Todos estos atletas varían en su estatus ya que algunos son más veloces, tienen mayor balance o saltan más alto por lo que debes checar bien las estadísticas de tu personaje.

Así como en algunos otros títulos, en ESPN X Games Skateboarding, encontrarás diferentes opciones, por ejemplo hay una que se llama Park, donde puedes seleccionar ya sea X Games o Free Skate, ambas formas de juego son bastante buenas y estas varían en ciertos objetivos que necesitas cumplir. La movilidad en este juego no es muy prometedora sin embargo, como tan sólo necesitas realizar sencillos comandos para cada uno de los movimientos no tendrás problema alguno. De hecho lo más llamativo de este juego son las gráficas y el sonido que en conjunto logran algo realmente envolvente.

© 2002, Konami

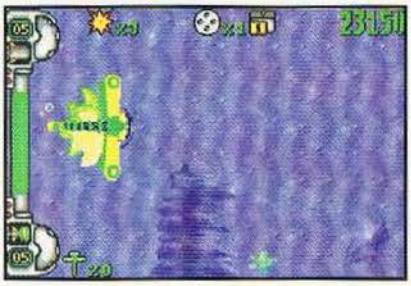
compañía KONAMI clasificación EVERYONE desarrollador KONAMI categoría DEPORTES no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

ZZZZZ ¿? OK BASTANTE BUENO ¡¡¡GUAU!!!

Spy Kids Challenger

GAME BOY ADVANCE



Spy Kids Challenger es un juego que aunque no está basado en la historia de la película que se estrenó hace algún tiempo, mantiene la esencia de la ideología con la que se realizó dicha filmación, ya que aquí también aparecerán los pequeños espías Juni y Carmen quienes serán los que te enseñarán las artes especiales de un agente ultra secreto. Al inicio del juego, aprenderás las bases fundamentales de cómo convertirte en todo un espía profesional. Las misiones son muy simples, o sea que no tienes que esforzarte mucho para dominarlas, pero lo que se maneja en cada escenario es hasta qué grado de nivel puedes llegar, es decir, en el primer objetivo tienes que subir por una enorme construcción de altura incalculable, donde el objetivo es medir a qué distancia o nivel llegas, para que conforme a ello sea el grado con el que te evalúen.

Por el lado gráfico Spy Kids Challenger no nos ofrece mucho que digamos y aunque los escenarios son "extensos", no se disfrutan mucho, ya que son muy repetitivos y casi no varían en sus detalles, sin embargo, lo que supieron controlar con mayor facilidad fue el gameplay, por lo que no tendrás problema alguno en controlar los movimientos de tu personaje. Así que en definitiva, recomendamos este juego más que nada a jugadores de corta edad o a aquellos que gustan de juegos sin mucho reto, ya que Spy Kids Challenger es un título que puedes dominar con mucha facilidad.

© 2002, Game Titan

compañía GAME TITAN clasificación EVERYONE desarrollador GAME TITAN categoría AVENTURA no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

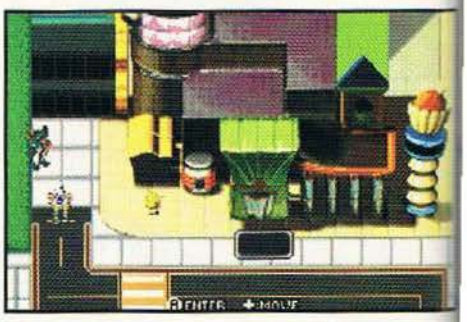
Cubix & Bash

GAME BOY ADVANCE

Este verano sí que salieron juegos muy variados aparte de los clásicos de aventura y 3DO fue uno de los licenciatarios que apoyó con un juego denominado como Cubix & Bash donde tú controlas a un robot de grandes proporciones en peleas contra otros robots que estén en tu camino, pero no creas que este es un juego tipo Final Fight, ya que es mucho muy diferente debido a que en este juego podrás mover a tu robot a una ciudad con vista aérea y cuando entres a una casa o a algún lote en construcción, tendrás que pelear contra uno o más robots que estén custodiando el lugar con el fin de que se abran más caminos para ti.

Las peleas son en un lugar muy extenso en total 3D, por lo que puedes moverte libremente en cualquier dirección. En cada uno de los escenarios hay ítems que puedes colectar, tanto para atacar a tu oponente o simplemente para regenerar tu energía. El objetivo del juego es vencer a tu rival 3 veces para continuar en tu misión.

La movilidad es bastante buena por lo que no tendrás que estar batallando para perseguir o golpear a tu oponente. Las gráficas dejan mucho qué desear, ya que parecen como de juegos de primera generación, sin embargo se compensa con los extensos escenarios donde se llevan a cabo las batallas, además este juego cuenta con opción para que te enfrentes a un amigo y así checar sus habilidades.



© 2002, 3DO

compañía 3Do clasificación EVERYONE desarrollador 3DO categoría ACCION no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

ZZZZZ ¿? OK BASTANTE BUENO ¡¡¡GUAU!!!

NINTENDO GAMECUBE™

¡¡Corta el Cordón!! WAVEBIRD

Control inalambrico alcanze 6 mts.

www.nintendo.com

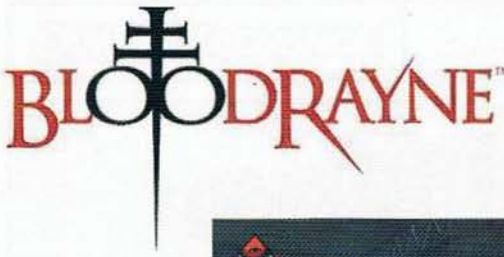
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

El sistema, video juegos y accesorios se venden por separado.

© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.

Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

Previo



La compañía Terminal Reality ha hecho un excelente trabajo con la sombría heroína mitad humana, mitad vampiro en el Nintendo GameCube y ya es hora de que veas lo que este sistema puede hacer con un equipo de trabajo como lo son ellos.

Como ya lo hemos mencionado, BloodRayne cuenta con las mejores habilidades que cualquier ser humano o vampiro pudiera desear, ya que ella puede tomar baños de sol sin ningún problema y cuenta con la fuerza y velocidad de una criatura de la noche; sin embargo tiene que tomar la sangre de sus víctimas para poder sobrevivir. Pero cualquier súper héroe necesita un objetivo o simplemente no tendría la necesidad de existir. Así que BloodRayne toma la tarea de evitar que los Nazis despierten a un feroz demonio que definitivamente traería el caos a nuestro mundo. Para ello, tendrás que inspeccionar varios niveles que van desde Luisiana, Argentina y Alemania para evitar que los Nazis invoquen a este demonio que definitivamente está fuera de su control.

Compañía

Compatible con

Jugadores

1 Jugador

Clasificación

Desarrollado por

Terminal Reality

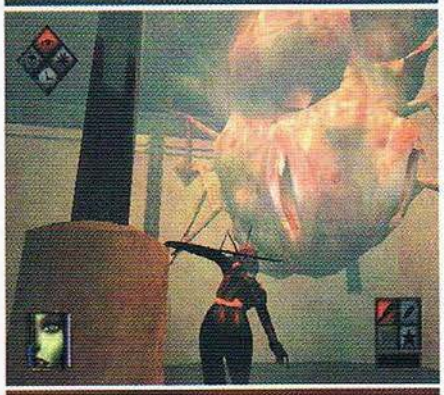
Categoría

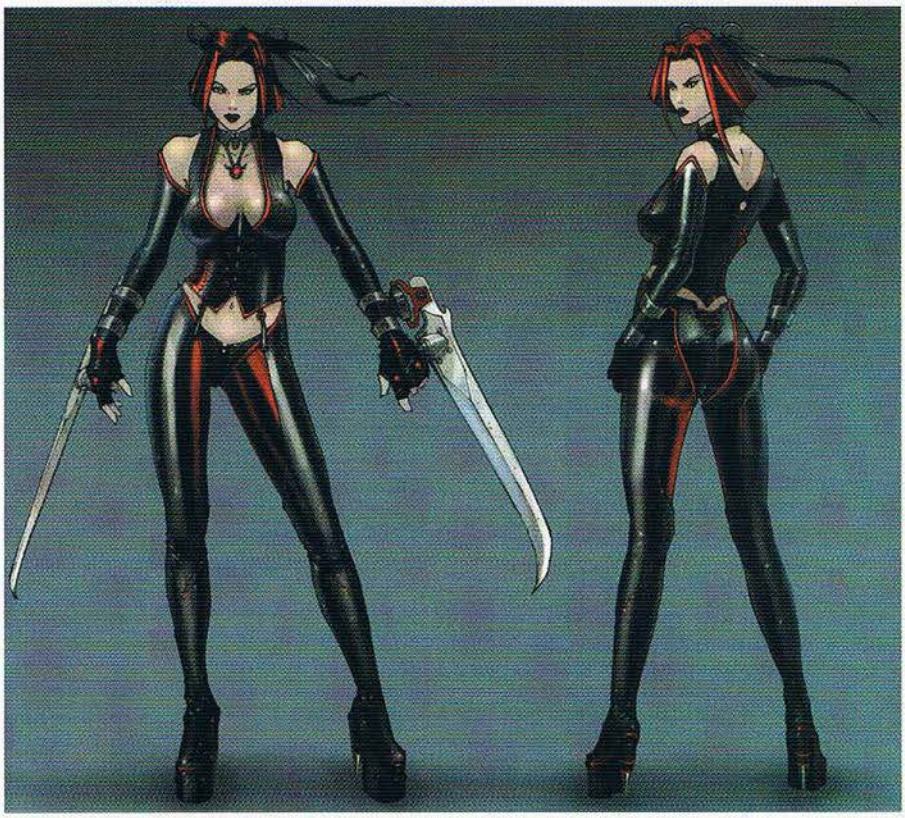
Acción Aventura

Lanzamiento

31 octubre 2002

El control de BloodRayne es muy fácil usar, haciendo que prácticamente lo adoptes desde el principio sin ningún problema. Claro está que no podía enfrentarse a las legiones Nazis utilizando únicamente sus colmillos, por lo que está equipada con dos navajas retráctiles en sus brazos que pueden deshacer a cualquier criatura. Por si fuera poco, también podrás utilizar las armas que los soldados dejen tiradas una vez que les hayas succionado el líquido vital: la sangre. Cada vez que recojas una pistola, rifle de asalto, rifle de mira telescópica o bazooka, esta se incorporará automáticamente en su inventario en el cual caben hasta 8 armas; pero hay un pequeño inconveniente, si tomas tres pistolas con siete balas cada una, estas no se combinarán para darte una pistola con 21 descargas, si no que tendrás las tres en tu inventario y cada vez que una de ellas se le acabe el parque, la arrojará y sacará la siguiente arma, haciendo el juego bastante interactivo al tener que hacer uso de todas sus artimañas, en vez de solamente convertirla en un tanque ambulante. Otra de las armas que es bastante útile es un pequeño arpón con el que podrás lanzar a un soldado y jalarlo hacia ti para subir sobre su pecho y comenzar a succionarle la sangre.





Otra de las características que hacen interesante este juego es el modo en el que tu nivel de energía se incorpora en la mecánica diseñada por Terminal Reality, ya que naturalmente BloodRayne perderá un poco de energía con el paso del tiempo, pero si eres lesionado por los soldados, este proceso se acelerará, por lo que debes ingerir la mayor cantidad de sangre para evitar que te quedes sin energía y mantener a BloodRayne saludable. Considerando que cuando estás succionando la sangre de un soldado BloodRayne es totalmente vulnerable, tienes la opción de girar a la víctima para utilizarlo como escudo cuando algún otro soldado intente llenarte de plomo.

Y si todo esto no es suficiente para exterminar con la amenaza Nazi, al realizar ciertos movimientos eliminando a los soldados, BloodRayne comenzará a subir su nivel de agresividad y cuando éste se llene, automáticamente entrará en un estado sobrenatural denominado Blood Rage en el que nuestra heroína se volverá mucho más veloz y realizará nuevos movimientos para exterminar en segundos a todo un batallón.

Tanto las animaciones como los escenarios están excelentemente trabajados, desde áreas claras hasta túneles lúgubres. Los movimientos de BloodRayne se ven tan naturales que puedes diferenciar perfectamente cada uno de los golpes, así como a los enemigos que cuentan con expresiones de terror cuando estás sobre de ellos succionándoles la sangre.

Definitivamente BloodRayne es uno de esos juegos que no debes dejar pasar ya que seguramente se convertirán en leyenda, así que marca el 31 de Octubre en tu calendario, será un Halloween inolvidable.

Tokyo Game Show 2002

Del 20 al 22 de Septiembre se llevó a cabo el Tokio Game Show 2002 en el Nippon Convention Center "Makuhari Messe", en la ciudad de Chiba, Japón. Claro está que estamos trabajando en un reporte especial para ti, pero dado a que esto se publicará hasta el siguiente mes, te daremos un pequeño adelanto de lo que te presentaremos en Noviembre.

SQUARE
Final Fantasy Crystal Chronicles (GCN, GBA)
Seiken Densetsu (GBA)
New Chocobo Title (GBA)
Final Fantasy Tactics (GBA)
Final Fantasy III (GBA)

NAMCO
New Tales (GCN)
Soul Calibur 2 (CGN)
Tales of Phantasia (GBA)
Tales of the World: Narikiri's Dungeon 2 (GBA)

KEMCO
Boulder Dash EX (GBA)
Woody Woodpecker Crazy Castle 5 (GBA)
Kid Crown's Crazy Chase (GBA)
Music Recorder (GBA)

TECMO
Monster Farm Advance 2 (GBA)

TOMY
Zoids VS (GCN)

SEGA
Eternal Arcadia Legend (GCN)
Sonic Advance 2 (GBA)
Sonic Mega Collection (GCN)
Super Monkey Ball 2 (GC)

CAPCOM
Biohazard 2 (GCN)
Biohazard 3 (GCN)
Devil Proyect (GCN)

FROM SOFTWARE
Rune II (GCN)

BANDAI
One Piece Treasure Battle (GCN)
Kinniku Man 2nd Generation (GCN)

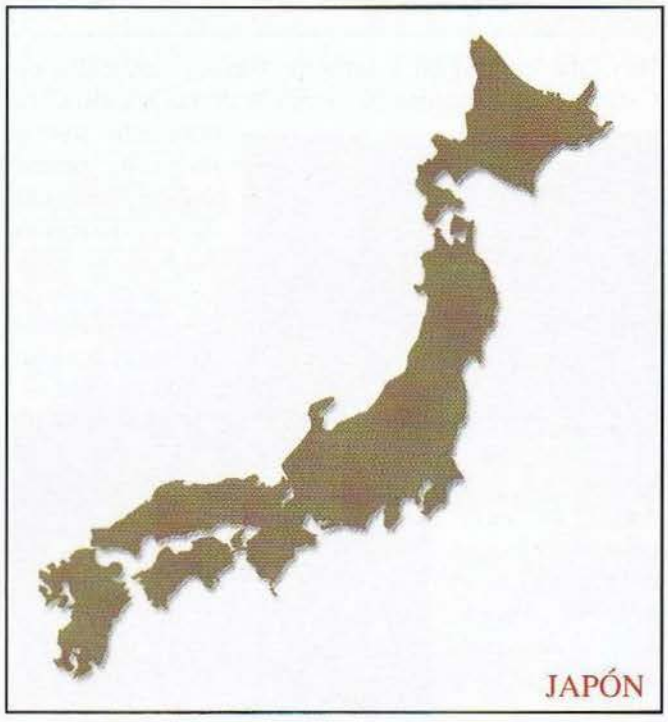
Todo esto y muchas sorpresas más en la siguiente edición de Club Nintendo.

Metal Slug será portátil.

Playmore, la compañía que se quedó con todas las propiedades de SNK, revela su primer proyecto interno para el Game Boy Advance, y es una de las sagas más reconocidas de SNK, Metal Slug. El título del juego será Metal Slug Survival Mission, sin embargo, es todo lo que se ha mencionado al respecto, así que estaremos pendientes de nuevas noticias de este juego que promete traer toda la acción necesaria al GBA.

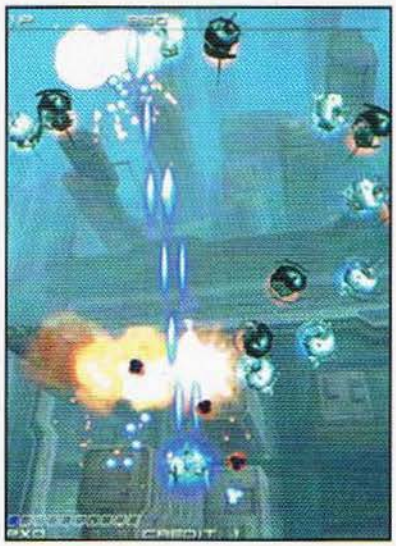
La unión hace la fuerza, contra la piratería.

Con la piratería en su apogeo en Asia, las compañías productoras y desarrolladoras de juegos han decidido tomar cartas en el asunto. Alrededor de quince compañías, incluyendo a Nintendo y Sony, han anunciado sus planes para formar una organización privada llamada "Promotion Against Overseas Piracy" para localizar y llevar la justicia a los involucrados en la piratería. Esta organización tendrá varias oficinas en diversos países y trabajará en conjunto con la policía local para investigar y perseguir a los piratas de los videojuegos tanto en países de Asia como del resto del mundo.



Treasure lo hace de nuevo

Una de las compañías más tranquilas pero con un amplio catálogo de éxitos, ha anunciado que se encuentra trabajando en la conversión de uno de sus más recientes éxitos para el Nintendo GameCube, claro que nos referimos a "Ikaruga", el cual es un shooter verdaderamente impresionante y que ha causado gran revuelo en el país del sol naciente.



Lara Croft se ve impresionante en la pantalla pequeña

La nueva aventura de la heroína favorita de los videojugadores es sencillamente impactante, no cabe duda que Ubi Soft ha hecho un gran trabajo al crear nuevos escenarios y niveles que definitivamente están llenos de acción. Aquí te dejamos con algunas imágenes para que aprecies los detalles en cada una de ellas, claro, para tu GBA.

Lunar Legend llega a América

Por fin, Ubi Soft ha declarado que en el mes de Noviembre, podremos disfrutar de uno de los mejores juegos para Game Boy Advance. Con una de las mejores historias de RPG, un excelente sistema de juego y gráficas impresionantes, Lunar Legend es un título que definitivamente no te puedes perder.

A R C A D I A S

Capcom asombra con nuevo juego de pelea

Ruy, Strider, Haggar y otros personajes conocidos de Capcom son el centro de atención de las arcadias, ya que este nuevo juego de peleas llenará las salas de tragamonedas muy pronto. Aún no se conocen más detalles del juego (incluso su nombre), pero estaremos al pendiente de cualquier noticia que aparezca en el próximo evento de arcadias, JAMMA.

Playmore y Eolight ya están trabajando en el 2002

Así es, las compañías que quedaron del imperio SNK, ya están trabajando en la secuela de su afamado juego de peleas, The King of Fighters 2002. Según los reportes de algunos prototipos que se han puesto en algunos locales de arcadias en Japón, el sistema de juego ha regresado un poco a los equipos de tres personajes, pero aún así, el control se ha mejorado bastante de las últimas dos implementaciones además de llamar a nuevos personajes para este nuevo torneo. Aún no hay fecha definitiva del lanzamiento de esta arcadia, pero estamos seguros que no tardará demasiado, ya que el juego está prácticamente terminado. A continuación mostramos una imagen para quienes ya no aguantan la emoción.

ECTS 2002, el evento europeo.

El pasado mes de Agosto tuvo lugar en Inglaterra el European Computer Trade Show entre los días 29 y 31 y lógicamente muchas compañías presentaron adelantos en sus proyectos, así que te presentamos un resumen con lo más importante de este gran evento.

La sorpresa de Capcom

Esta compañía hizo algunos anuncios como la fecha europea para Resident Evil 0, la cual será hasta el siguiente año. Pero lo más interesante de todo fue que del productor de Devil May Cry surge una propuesta en exclusiva para el Nintendo GameCube denominado como "Devil Proyect". Desgraciadamente solamente se anunció el proyecto, pero hasta el próximo TGS será cuando Capcom muestre el juego, así que tendremos que esperar un poco más para conocer los detalles.

Namco revela algunos secretos

Actualmente Namco tiene varios proyectos para los sistemas de Nintendo y uno de los más importantes es Soul Calibur 2, el cual sigue en marcha y se confirmó que se lanzará en Japón en Enero del próximo año. Por otra parte, el proyecto de Star Fox Armada ya está muy adelantado, pero no se mostrará nada en el TGS, si no hasta el E3 del 2003, ya que en Japón se lanzará en el verano del siguiente año. Por otra parte, la saga de Tales se hará presente en el TGS, así que te mantendremos informado en el siguiente número. Por otra parte, Namco sigue con su proyecto de una especie de Mario Party, pero con muchos de los personajes de esta compañía, muchos mini-juegos para cuatro personas e inter-actuación con el Game Boy Advance.

Nintendo demuestra su gigantesco espíritu

El gran juego de Nintendo para el GCN, Doshin the Giant, que ya tiene algo de tiempo en Japón, estará a la venta en Europa a partir del 20 de Septiembre. La historia cuenta que en la lejana isla de Barudo, existe un gigante que cuida de los habitantes, pero ya que al igual que existe un bien, Doshin puede transformarse en Jashin, el cual es un gigante destructivo. Como jugador, tomarás el control de Doshin para guiar a varias tribus ya sea para encausarlas al bien o al mal, esa es tu decisión. A pesar de que ha sido anunciado para nuestro continente, Nintendo of America ha decidido no traerlo, así que todo parece indicar que sólo los japoneses y los europeos disfrutarán de este título.

Grandes ventas, grandes juegos

Nintendo continúa su legado de éxitos en Europa con importantes ventas de sus sistemas en dicho continente, además de que para finales de este año, tanto el Nintendo GameCube como el Game Boy Advance contarán con impresionantes catálogos con nuevos juegos de grandes compañías como Capcom, Acclaim, Activision, Namco, Sega, Konami, Electronic Arts, entre muchos más.

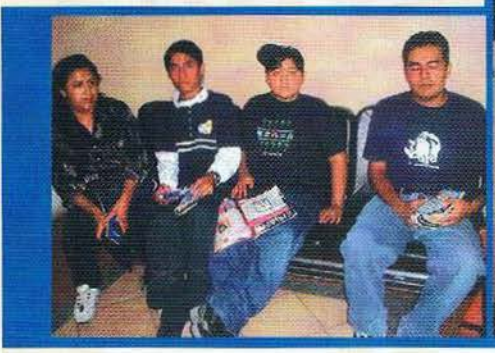
Centro de ENTRENAMIENTO

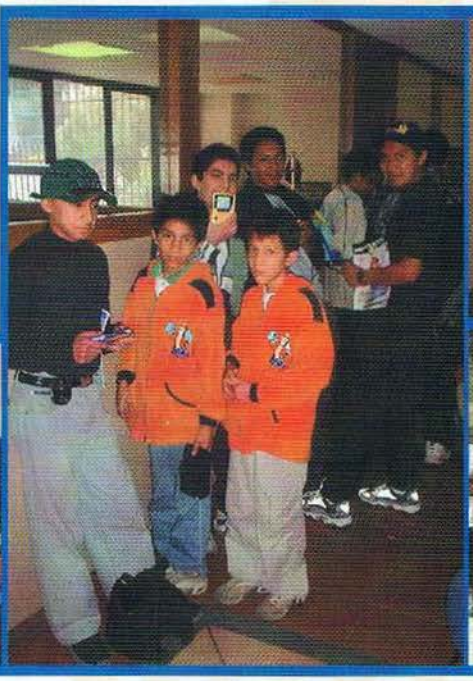
¡Hola a todos! Soy Panteón. Como recibimos tantas dudas acerca de los Pokémon Mew y Celebi, decidimos en la redacción regalar a estos raros personajes entre todos nuestros fieles lectores que siguen número con número nuestra revista. Así que a partir del pasado mes de Agosto; me puse a repartirlos pidiendo como único requisito presentar la revista del mes correspondiente y traer su cartucho para pasarles a estos dos personajes para que completen su colección. Obviamente, cada revista ampara a un cartucho de Pokémon, y si traían dos o tres cartuchos, debían traer el mismo número de revistas; esto fue para hacer más justa la repartición y que todos alcanzaran a estos dos Pokémon. Durante el tiempo en el que repartí a los Pokémon, pude platicar con los lectores acerca de la revista, conocerlos mejor, saber sus puntos de vista y charlar sobre varios juegos, obviamente Pokémon entre ellos. También me hicieron muchas preguntas y traté de resolver sus dudas lo mejor posible. Lamentablemente, entre tantas cosas buenas, también hubo varias dudas que me consternaron y por eso es que quiero dejar en claro muchas cosas; por lo que decidimos crear esta nueva sección hecha especialmente para todos los entrenadores Pokémon. En esta sección no hablaremos simplemente de los juguetes, series de televisión ni tampoco si Ash se deja el cabello como queso oaxaca al voltear la gorra; aquí veremos primordialmente todo lo relacionado con los videojuegos de Pokémon, que es el inicio y la parte más pura del concepto, así que empecemos.

En todas las versiones de Pokémon hay muchas cosas extras que puedes hacer si usas la cabeza y empleas la lógica para sacarle provecho al juego. De lo más común es atrapar varios Pokémon del mismo tipo y compararlos para conservar al más fuerte, pues aunque sean del mismo nivel, tienen diferencias en el Status. Pero como ya mencioné, quiero hablarles de los trucos que hemos mencionado y otros más que abundan en Internet. Un buen ejemplo es que se corre el rumor de que podías obtener a Mew en un camión que está en el puerto, donde está anclado el S.S. Anne; según una de las versiones de este truco que hicieron correr como reguero de pólvora era que debías iniciar tu juego de nuevo en las versiones Red, Blue y Yellow, no entrar al S.S. Anne y seguir hasta tener el Surf y regresar para encontrar a Mew dentro del camión en una Poké Ball. Obviamente esto es imposible y muchos videojugadores reiniciaron su juego, perdiendo todos sus avances al querer tener a Mew.

De la misma manera, se han corrido rumores de que pueden obtener a Celebi de diversas maneras en las versiones Gold, Silver y Crystal, pero ninguna es verdadera. La única manera de cómo puedes obtener estos dos Pokémon es si te son transferidos en una de las estaciones especiales de Nintendo de América o bien, si te lo pasa algún amigo de modo normal por intercambio. Nosotros estamos recurriendo a este sencillo método para que todos los lectores de México puedan obtener a ambos Pokémon sin que corran ningún peligro sus cartuchos, ni pierdan sus avances.

HUBO MUCHO ORDEN, ASÍ COMO MUCHA GENTE.





Como es nuestra obligación y compromiso, en la revista hemos informado a los lectores los trucos que nosotros descubrimos y de los que nos enteramos que son realmente ciertos de los cartuchos de Pokémon. Un buen ejemplo es el de Missing No. (o Missingo), que podías usar para multiplicar tus ítems y conseguir Pokémon raros, incluyendo Pokémon de niveles altísimos o muy bajos en las versiones Red y Blue; aunque esto te provocaba fallas en las gráficas y otras cosas. En estas mismas versiones se podían clonar los Pokémon, pero era un riesgoso truco en el cual podías perder para siempre tus avances con un alto índice de probabilidad. Cuando dimos ambos trucos, también incluímos las advertencias de lo que podía pasar si realizabas estos trucos y que quedaba estrictamente bajo tu propio riesgo si los realizabas o no.

Después, en las versiones Gold y Silver, dimos la forma para clonar Pokémon en un mismo cartucho, así como clonar ciertos ítems al dárselos a detener a los Pokémon mientras eran clonados. Aunque esta forma es mucho más segura que la de las versiones Red y Blue, les dimos nuevamente la advertencia de que se podía perder su archivo si les llegaba a fallar el procedimiento.

Lamentablemente, hubo un par de accidentes por parte de varios entrenadores que quisieron clonar a estos Pokémon, perdiendo completamente su archivo. En estos casos, no pude darles de nuevo a los Pokémon porque siempre les hemos dicho que clonar o intentar trucos peligrosos queda estrictamente bajo su propio riesgo, ya que cada quien debe tomar en cuenta que pone en peligro su propio cartucho. La única manera de conseguirlos de nuevo era traer una nueva revista y su cartucho para pasárselos de nuevo.

También me preguntaron sobre dónde se podían capturar a Mew y Celebi y les dije cómo se consiguen, que no se pueden capturar en estado salvaje ni obtener por medio de huevos. Muchos tuvieron dudas y me preguntaron sobre si era bueno o no usar los Decodificadores de Videojuegos. Pues déjenme decirles que nosotros estamos en contra de ellos, pues un buen videojugador debe vencer al juego en la manera como está hecho originalmente y si usas uno de estos aparatos, no estás ganando justamente, jugar con ventaja es jugar con trampas. Asimismo, al usar estos aparatos puedes obtener Pokémon de niveles y status irreales, así que no se vale usar estos Pokémon "modificados" para enfrentar una pelea, pues a un buen entrenador le cuesta trabajo subir de nivel a sus Pokémon del modo tradicional y queda en desventaja.

Ahora bien, pasando a otro tipo de dudas; algunos entrenadores me mostraron orgullosamente sus Pokémon especiales ¿qué porqué son especiales?, pues porque son Pokémon de diferente color. A este tipo raro de Pokémon se les llama "Shiny" y los puedes reconocer porque tienen color diferente al normal (como el Red Gyarados) y tienen unas pequeñas estrellitas al checar el Status. Todas las especies de Pokémon que aparecen en estado salvaje tienen de vez en cuando, este tipo raro de color; debes buscar frenéticamente en el lugar donde capturas normalmente a un tipo de Pokémon y si tienes suerte, podrás encontrarlos y capturarlos. Hay también muchos rumores sobre las formas de obtener estos raros Pokémon de manera más sencilla al cruzar a un Pokémon normal con un Ditto Shiny o un Pokémon Shiny con un Ditto normal. Estos Pokémon no te causan ningún tipo de daño al tenerlos y no te ocasiona problemas el encontrarlos; lo que sí es que al obtenerlos por medio de un Decodificador, corres el riesgo de que éste cause algún desperfecto en tu cartucho. Lo más recomendable es que busques a tus propios Pokémon Shiny en estado salvaje. Estoy checando todas las formas posibles para obtener estos Pokémon de manera 100% segura sin que tengas que perder ningún Pokémon o poner en riesgo tu cartucho; cuando tenga una técnica que sea segura y sencilla, la daré en mi sección.

Pues bien, espero que el Centro de Entrenamiento sea de gran ayuda para todos los entrenadores y que les sirva para que mejoren sus técnicas, resuelvan sus dudas y compartan con los demás entrenadores sus conocimientos; que es la esencia de esta sección. Pueden escribirme a: Hamburgo #12 Col. Juárez o por e-mail a la dirección que ya conocen: panteon@nintendo.com.mx, con el Subject (o Asunto) "Centro de Entrenamiento", para poder checarlos más fácilmente. En la siguiente emisión de esta sección checaré otras cosas y datos de interés para todos los entrenadores y recuerden que seguiré repartiendo a Mew y Celebi a todos los que vengan a las oficinas de Club Nintendo con la revista del mes correspondiente (una por cartucho), su Game Boy y su versión de Pokémon; de 12:00 a 15:00 hrs, hasta el 31 de Octubre. ¡Hasta la próxima!

A fondo

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

compañía: MIDWAY	memoria: MINI DVD
clasificación: MATURE	categoría: PELEAS
desarrollador: MIDWAY	no. de jugadores: 1-2 SIMULTANEOS

Por fin, después de años de espera, la exitosa y más brutal saga regresa a las consolas. Mortal Kombat V: Deadly Alliance es una realidad que todos los fans ya esperábamos y que por fin podemos disfrutar en los mejores sistemas existentes: El Game Cube y el Game Boy Advance. Mortal Kombat revolucionó los juegos de pelas al introducir diferentes elementos y características novedosas; con el tiempo, este concepto fue evolucionando junto con la tecnología de la industria, mejorando lo ya existente e innovando en el modo de juego. Así es que, después de una espera que parecía interminable, podemos disfrutar de la quinta entrega de esta gran saga; la pregunta es: ¿estás listo para el reto?

Mortal Kombat V – Deadly Alliance nos presenta una nueva manera de lugar, sin perder el estilo y control al que estamos acostumbrados; el cual es muy bueno y siempre nos ha dejado satisfechos. También lleva las peleas a un nuevo nivel, ya que tienes más interacción con el escenario y podrás romper algunos elementos (por ejemplo) y muchas cosas más que le dan un nuevo enfoque a las batallas.

© 2002 Midway

La Historia

Si eres un fan de la saga, seguramente sabrás de antemano que el reino de la tierra ha estado en peligro constante pues muchos enemigos de diversos reinos han tratado de conquistarlo; entre ellos están el hechicero Shang Stung, Shao Khan, Quan Chi y el dios caído Shinnok. Raiden, el dios protector de la Tierra; junto con una legión de valientes guerreros, siempre han triunfado en proteger a su rieno. Pero esta vez, los dos hechiceros, Quan Chi y Shang Stung deciden unir sus fuerzas para asegurar su victoria en el intento más amenzante de dominar la tierra.

Cada peleador tiene diferentes estilos de pelea, como el combate a mano limpia o utilizando peligrosas armas. Esto le da un enfoque más abierto y letal al juego. Déjanos decirte que el estilo del combate con armas ya no es tan "simple" como en el Mortal Kombat 4. Aquí podrás realizar combos devastadores y ataques más feroces utilizando las armas, mientras que en la versión anterior, si eras golpeado la perdías automáticamente.

Una de las cosas más sobresalientes de este título es el realismo. ¿Recuerdas cuando solíamos hacer conjeturas de que por qué los personajes no se manchaban de sangre en los encuentros y ese tipo de cosas? Pues ahora verás más que eso; cuando realices un ataque con algún tipo de arma filosa, podrás rasgar al oponente LITERALMENTE, así es, cada personaje presentará moretones, cortaduras, su ropa podrá rasgarse y muchos detalles más para hacer mucho más realista este impresionante título.

Las batallas se llevan a cabo muy al estilo de Mortal Kombat 4, podrás realizar movimientos especiales y moverte en 3D libremente; combinado con los efectos del escenario, las batallas serán más impresionantes que nunca, además de más fluidas y divertidas.

Los afamados movimientos para terminar a los oponentes se iniciaron en esta serie. Los Fatalities fueron los primeros movimientos en la historia de los videojuegos en eliminar a un peleador cuando era derrotado. Obviamente, estos movimientos son la esencia de Mortal Kombat y no sólo no los pasaron de largo, sino que los mejoraron de una manera como nunca antes se había visto. Ahora podrás disfrutar de más efectos y variedades de los Fatalities de cada peleador haciendo todavía más llamativo y violento a este juegazo.

Pero no creas que solamente Shang Stung y Quan Chi volvieron a la acción. En MKV-DA podrás controlar a más de 20 personajes de los anteriores Mortal Kombat y un par de personajes nuevos que hacen su debut en esta versión. Entre los kombatientes conocidos están Johnny Cage, Kung Lao, Raiden, Sonya y Scorpion. Y por parte de los chicos nuevos tenemos a la contraparte femenina de Sub-Zero, Moloch Blind Kenshi y Mavado. Obviamente faltan muchos de mencionarte y todavía no sabemos si habrá personajes ocultos (que estamos seguros de que sí), pero créenos que son bastantes y que tendrás que pulir tus habilidades como jugador de Mortal Kombat para enfrentar a todos estos nuevos personajes y a los viejos, que cuentan con más movimientos y poderes.

Pero no solamente se concretaron en incluir a los peleadores clásicos y nuevos y ya, les dieron nuevos propósitos y abrieron más opciones para continuar la historia de muchas maneras. Un ejemplo es Sub-Zero, quien ahora es el líder del clan Lin Kuei y pretende que resurja; Scorpion ahora busca venganza contra Quan Chi por molestarlo en el más allá y el personaje nuevo, Mavado, es miembro de Red Dragon, enemigos acérrimos de los Black Dragon, la organización de Kano. Como ves, no sólo les dieron un retoque visual, sino también en cuanto a historia se refiere.

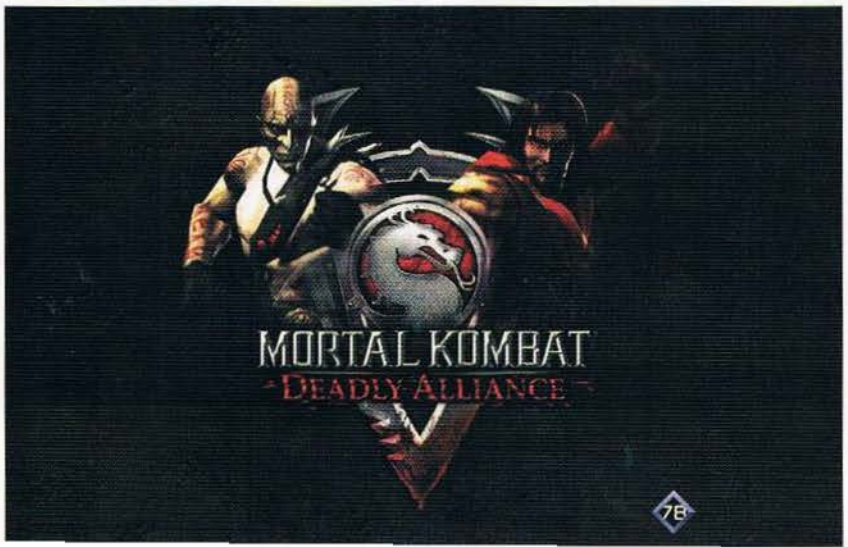
Los escenarios también juegan un papel importante en esta versión, pues además de que son más de veinte diferentes, están llenos de detalles y elementos para que las peleas se vuelvan más fluidas e impresionantes. Todos con muchas formas de interactuar con ellos.

Mortal Kombat V – Deadly Alliance cuenta con varios modos de juego para que te mantengas en forma: Arcade Mode (el modo principal), VS Mode (para las típicas retas), Expanded Practice Mode (Para que aprendas a jugar y a realizar combos) y Test Your Might y Test Your Sight, en los que deberás demostrar qué tan fuerte y sagaz de la vista eres.

Y como Midway sabe que los verdaderos fans de la serie amamos llevar nuestro juego a todas partes, también lanzó el MKV-DA para el Game Boy Advance. No creas que por ser portátil no va a incluir muchas cosas; al contrario, en esta versión podrás disfrutar de excelentes gráficas, buena música, buen control y los modos de juego de su hermano mayor.

Esta es una gran adaptación que mantiene los estándares de la versión del Game Cube y estamos seguros que los aficionados de Mortal Kombat estarán de acuerdo y contentos de poder continuar la reta en cualquier parte, porque es compatible con el Cable Link para que puedan llevar la violencia a todas partes.

Pues como verás, Mortal Kombat V – Deadly Alliance es uno de los juegos de peleas más esperados por los videojugadores veteranos del control. Es realmente una obra maestra que impresiona desde que inicias el juego, así que si eres un gran fan de la serie o de los juegos de peleas, no debes dejar de checarlo. La música está muy padre y muy acorde al juego (como en todas las versiones) y los efectos visuales nos dejaron boquiabiertos. Pero lo mejor de todo es que se juega tan padre como se ve, así que solamente te podemos decir que no te lo puedes perder.



RANKING

MORTAL KOMBAT: DA

EL CONEJO — 5.0

Midway siempre ha cuidado cada detalle de esta serie y en Mortal Kombat:Deadly Alliance han realizado un trabajo sin precedentes. Con las variantes que tiene cada personaje, los escenarios, ambientaciones, además del juego visual así como la comodidad de los controles, te permiten realizar combinaciones de golpes sorprendentes. Definitivamente Midway retomó el camino y se ha consagrado con esta quinta versión del torneo.

CROW — 5.0

Una vez más el Kombate será Mortal pero con la espectacularidad del Game Cube y Game Boy Advance. La versión para GC, muestra una intensa calidad en gráficos y sonidos que te envolverán en cada acción que realices contra tu oponente, además de una extraordinaria animación de los personajes así como varios movimientos nuevos. Mientras que con la versión para Advance, podrás llevarte las batallas a cualquier parte, también con muy buenos gráficos y animaciones muy detalladas.

PANTEON — 5.0

Siendo un gran fan de esta exitosa saga, no podía esperar para checar este fabuloso juego. Ahora que lo pude jugar y vivir, no puedo dejar de recomendarlo 100%. Mortal Kombat V - Deadly Alliance es realmente una nueva experiencia y lleva los clásicos juegos de peleas a un nuevo nivel. No dejo de pensar en la maravilla que se podría lograr si deciden lanzar una nueva versión de Killer Instinct para el Game Cube. Checa MKV-DA, te aseguro que no te arrepentirás.

!!!GURU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ZZZZ

Diviertete descargando los juegos a tu GAME BOY ADVANCE

utilizando el fabuloso reader

www.nintendo.com

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

El sistema, video juegos y accesorios se venden por separado.

© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo.

Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

Previo

En esta ocasión tenemos una grata sorpresa para todos aquellos que disfrutaron del excelente juego llamado Klonoa que no hace mucho tiempo salió para el Game Boy Advance, ya que Namco ha decidió lanzar al mercado la secuela de este exitoso juego conservando el formato para Game Boy Advance. Así que ahora no tendrás más pretextos para continuar con las aventuras de este singular personaje que causó gran sensación por su estilo de juego y dinamismo con el que programaron cada una de las facetas del juego.

Compañía
namco

Compatible con

Jugadores
1 Jugador

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
namco

Memoria
32 Megabit

Categoría
Aventura

Lanzamiento
Pendiente

Klonoa 2, como es de imaginarse, por el momento sólo esta para el mercado oriental, pero no dudamos que la fecha de salida para el continente americano sea próxima, ya que tanto en Japón como en la unión americana, este título fue muy prometedor así que no tendrás que esperar mucho para disfrutar de este gran título.

Una de las cosas que nos ofrece esta nueva versión, es la innovación de utensilios con los que puedes interactuar, así como la diversa gama de acertijos que tendrás que resolver para avanzar de cuarto en cuarto antes de finalizar cada visión. Dichas visiones, si recuerdas, son el término que se le dio en este juego a las misiones o niveles de juego y dentro de cada escenario se encontraban varias de estas visiones por las cuales tenías que cruzar y juntar uno que otro objeto para lograr un 100% del nivel. Aquí las cosas no han diferido mucho, es decir, se conserva la característica de los mundos con diversas visiones dentro de ellos, pero ahora se han mejorado mucho los escenarios dando más reto y dinamismo a cada una de las facetas.

Por ejemplo, hay una en especial que nos pareció muy atractiva, donde tienes que ir corriendo y esquivando múltiples obstáculos y en contra del reloj, pero con la pequeña cualidad de que un gran oponente está persiguiéndote, así que necesitarás emplear toda tu habilidad para evadirlo y llegar a la meta final. Además de esto, también encontrarás escenarios más variados de bonus con mucha más acción que en el juego anterior, ya que ahora, estos bonus serán llevados a cabo en perspectivas de frente o laterales, con lo que tendrás aún más variantes en este juego.

© 2001, Namco

Otra de las cosas nuevas para Klonoa 2, es que ahora tendrás que pensar un poco más para completar algunos escenarios, ya que ahora se han puesto más elementos con los que puedes interactuar, no sólo los tradicionales bloques que interrumpen el aire, o los enemigos con los que puedes impulsarte para saltar más alto o para explotar ciertos lugares, sino que ahora se han adaptado nuevos elementos como unos bloques que al arrojarles cualquier enemigo, generarán una combinación que te ayudará para llegar a lugares de gran altura. También en ciertas visiones, encontrarás algunas flamas cristalizadas de colores que no podrás destruir fácilmente arrojándole algún enemigo, por lo que tendrás que hacer una que otra combinación rara para generar algo que pueda destruir dicho cristal y esto lo logras haciendo combinaciones con los enemigos, sí, aunque suene raro, ya que solamente tendrás que hacer que se unan más de un enemigo para lograr la combinación que busques ya sea roja, amarilla o azul para así destruir los cristales de colores.

Por el lado gráfico, Klonoa no cambió mucho que digamos, ya que prácticamente conserva las texturas que lo consagraron como uno de los juegos con mejores detalles visuales de aquel entonces, pero lo que sí cambió notablemente fue en los comandos con los que cuentas en el juego que te hacen más práctica la exploración de un cuarto, ya que ocasionalmente tendrás que buscar alguna gema que te haga falta para completar el 100% del juego.

En definitiva, este juego es un gran título que podrán disfrutar los videojugadores de todas las edades debido a que que cuenta con un reto suficiente para distraerte por un rato, pero si es la primera vez que juegas algún título de este personaje, no te preocupes, ya que continuamente encontrarás información sobre qué debes hacer en cada esceanario para que no tengas problemas en avanzar. Por el lado de la movilidad, no tendrás que preocuparte en lo absoluto, ya que como en el juego anterior, los programadores de Namco se han preocupado mucho por el control del juego y es muy notable desde la primera vez que lo juegas, ya que cada uno de los movimientos del personaje son sumamente fluidos y de respuesta inmediata, así mismo, las animaciones tanto de escenarios, enemigos y del mismo Klonoa, son de una calidad excelente como es costumbre en los juegos de Namco.

A fondo

Yoshi's Island
Super Mario Advance 3

compañía: NINTENDO	memoria: 64 MB
clasificación: EVERYONE	categoría: ACCION/AVENTURA
desarrollador: NINTENDO	no. de jugadores: CUATRO

Si bien Nintendo ha tomado la estrategia de retomar sus juegos "oldies" y darles un nuevo aire de vida a través del Game Boy Advance, sería un crimen que pasara desapercibido uno de los juegos para el Super Nintendo que en lo particular nos encanta a todos y cada uno de los que colaboramos en la redacción de Club Nintendo y claro, nos referimos al inigualable Yoshi's Island que fue uno de los juegos más prometedores para el SNES y que además de todo, contaba con gráficos extraordinarios, una movilidad sumamente atractiva y tantos detalles, que mejor iniciemos con este A fondo para Super Mario Advance: Yoshi's Island.

Yoshi's Island es un nuevo título para el Game Boy Advance donde la aventura y constante acción te envolverá en un ambiente de mucho color y escenarios diferentes a lo que convencionalmnete se acostumbra en un juego de Mario. De hecho, en este título fue en donde por primera vez se vió a Mario y a Luigi como bebés y no sólo eso, sino que hasta puedes controlar al baby Mario en algunos escenarios del juego.

La historia es muy simple, pero sin lugar a dudas una de las más dinámicas en la historia de los juegos de Mario. Todo da inicio, cuando Kamek, un maléfico mago quien lleva como labor extra cuidar al recién nacido Bowser, se da cuenta de que han nacido un par de bebés gemelos que podrían terminar con sus planes y los del pequeño Bowser. Por lo que Kamek tratará de hacer lo posible porque los gemelos no se interpongan en su camino.

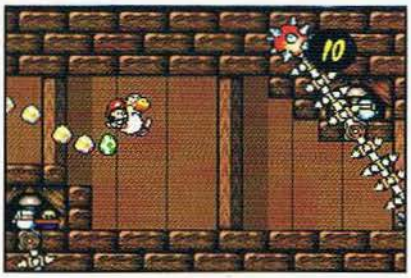
Los gemelos (Mario y Luigi) son llevados por una cigüeña hacia el hogar sus padres, pero sin previo aviso, Kamek sale de la oscuridad impactando directamente a la cigüeña y arrebatándole uno de los bebés y de inmediato, Kamek regresa hacia la oscuridad de donde vino, pero eso no fue todo, sino que por accidente, el otro bebé cayó hacia el océano. Afortunadamente, en medio del océano está la isla de los Yoshi (Yoshi's Island) y el pequeño bebé, que resultó ser nada más y nada menos que Mario, cayó directamente sobre un amigable Yoshi, quien al ver al pequeño bebé, decide ir con sus amigos Yoshi para decidir cómo ayudar a llegar a su destino al recién llegado Baby Mario.

© 2002, Nintendo

Mientras tanto, Kamek ya en el castillo, se percató de que sólo se había llevado a Luigi por lo que envía a una armada de Shy Guy y demás enemigos, para encontrar y capturar al gemelo restante. Así que todo queda en tus manos y en la ayuda de los Yoshi para liberar a Luigi y lograr que por fin, los pequeños hermanos Mario lleguen a su destino.

Básicamente el juego es idéntico a la versión de Super Nintendo, ya que cuenta con los mismos escenarios y enemigos, así como los extraordinarios jefes de escena que estarán esperándote para combatir contigo. Así mismo, los niveles de bonus se conservan de la manera tradicional donde por ejemplo, encontrarás uno que es tipo memorama, pero con la pequeña diferencia de que aquí, tienes que elegir una carta tratando de que no aparezca la que tiene grabada a Kamek, para que te lleves los premios de las demás tarjetas.

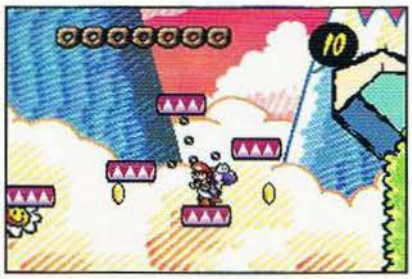
A lo largo de tu aventura, varios de los habitantes de Yoshi's Island te ayudarán para cumplir tus objetivos. De las habilidades con las que cuentan los Yoshi son su lengua, con la que podrás comer a tus enemigos para posteriormente transformarlos en huevos que puedes emplear como armas para destruir al resto de tus enemigos o para abrir algunos secretos.

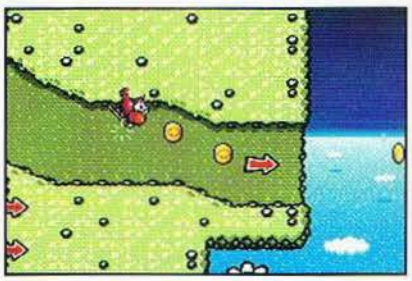


También podrás "flotar" por un corto lapso de tiempo para llegar a lugares lejanos e inclusive podrás golpear ciertos objetos que abrirán caminos alternos.

Así como en muchos otros juegos, en Super Mario Advance 3: Yoshi's Island tienes la oportunidad de juntar varios elementos en cada escenario para conseguir el 100% de cada nivel, todo esto varía con respecto a cuántas modedas rojas, flores e incluso cuántas estrellas hayas colectado a lo largo del escenario. Pero en este punto, hay un muy buen detalle, ya que si llegas al final del escenario y te falta algo para conseguir el 100%, podrás hacer uso de algunos de los ítems que hayas ganado en los juegos de bonus que se realizan al final de cada escena, dependiendo de qué porcentaje hayas logrado.

Los niveles son sumamente variados y sobretodo coloridos, tienen muchos detalles ocultos que te harán jugar con más detalle este título porque hasta en los lugares menos esperados, los programadores han colocado secretos que te ayudarán a completar satisfactoriamente el nivel.

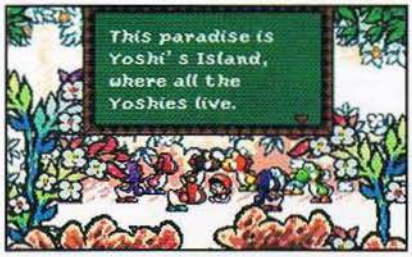




Sin embargo, algo que nuevamente se vuelve a llevar las palmas son los gráficos, que agradablemente son idénticos y tan espectaculares como los que pudimos disfrutar en la versión de Super NES, que por cierto, fue la primera y única versión de un juego de Mario que utilizó el Chip Super FX2 (mismo que hubiera utilizado Star Fox 2 para Super Nintendo). Conservando los detalles de animaciones en movimientos de todos los personjaes y jefes, así como las vistosas morfosis en las que Kamek con su magia, transformaba a simples enemigos en poderosos jefes de escena.

No todo acaba ahí y para que veas que Nintendo no saca remakes de juegos sin darte un plus adicional, podrás conectar 4 Game Boy Advance para jugar un juego de Mario a través de la versión de Yoshi's Island, con lo que ahora aparte de una excelente aventura individual, tendrás un modo Multiplayer para compartir con tus amigos.

Con lo dicho anterior, Yoshi's Island vuelve a ser uno de los cosentidos y que podrá ser jugado por videojugadores de todas las edades, ya que su mismo dinamismo y gran control del juego, hacen de este título uno de los más completos del momento, que por si fuera poco, cuenta con sonido muy adecuado al juego y el cual te mantendrá en ambiente, aunque cuando algún enemigo te golpee y los Shy Guy se lleven al Baby Mario, éste iniciará un eufórico chillido que necesitarás controlar de inmediato.



RANKING

SMA 3: YOSHI´S ISLAND

EL CONEJO — 5.0 — ¡¡¡GUAU!!!

Yoshi's Island es mi título favorito del Super Nintendo por todos los detalles, el tipo de gráficas, el control, los bonus; verdaderamente creo que este juego muestra el pináculo de la historia del SNES, por lo mismo me dio mucho gusto que este juego saliera para el GBA; aunque yo esperaba que antes lanzaran Super Mario Bros. 3, pero bueno, me quedaré con las ganas de ese. Si nunca has jugado este título, déjame decirte que no tienes idea de todo de lo que te has perdido.

CROW — 5.0 — BASTANTE BUENO

Este juego desde el Super Nintendo me pareció de los mejores que he jugado, no sólo por su magnífico gameplay, sino por todo el concepto en si. Y ahora que Nintendo ha decidido revivirlo para el Game Boy Advance, vuelvo a reafirmar que sigue siendo uno de los mejores, ya que además conserva las cualidades de diversión, reto, replay value, y sobre todo, por todas y cada una de las escenas originales, más un minijuego extra para que compartas hasta con 3 de tus amigos.

PANTEON — 4.0 — OK ¿? ZZZZZ

Las conversiones del legendario SNES al Game Boy Advance continúan y eso me parece de lo mejor. Como un Videojugador que disfruta los clásicos, me encanta poder jugar de nuevo aquellos títulos que hicieron historia y esta es una buena opción para que las nuevas generaciones puedan gozar de estas joyas. No puedo decir nada malo de esta excelente traslación del original Yoshi's Island, es una gran opción que no puedes dejar de checar; seas o no fan de Yoshi pues es un gran juego.

QHDD...

que hay dentro de...

e-reader para el Game Boy Advance

Nos han llegado infinidad de cartas preguntándonos a cerca del e-reader para el Game Boy Advance. ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Es un juego? ¿Tiene algo que ver con el Nintendo GameCube? Así que para aclarar todas estas dudas, decidimos poner toda la información en esta sección para que te informes de la nueva ola de juegos que Nintendo tiene preparada para ti con este nuevo accesorio para el Game Boy Advance.

Este concepto original de Nintendo es uno de los "porque" esta compañía sigue y seguirá teniendo tanto éxito. Este aditamento para el Game boy Advance ofrece la posibilidad de comprar juegos a un costo mínimo gracias a la tecnología de "punto" que se maneja en cada una de las tarjetas para el e-reader.

La tecnología de punto es tan asombrosa, que ya no es necesario un cartucho para jugar estos grandes títulos de NES en tu Game Boy Advance, pero ¿cómo es esto? Solamente tienes que pasar las tarjetas de tu juego favorito por el e-reader en tu GBA y podrás jugar títulos clásicos de Nintendo como Donkey Kong Jr., Excitebike, Baloon Fight, entre muchos otros en el gran sistema portátil de Nintendo, así de fácil.

También cuenta con la opción de revivir grandes momentos con juegos de Game & Watch, ya que hay varias tarjetas de los antecesores del Game Boy con estas barras de puntos, las cuales al pasarlas... ¡¡¡tataaan!!! Podrás jugarlos en tu Game Boy Advance.

No creas que Nintendo sólo tiene títulos clásicos, también los nuevos Decks de Pokémon-e Trading Card Games contienen una barra con la misma tecnología de puntos, y si tienes las evoluciones de algún Pokémon, lo mejor será que los pruebes con el e-reader y tu Game Boy Advance porque lo más seguro es que te lleves una gran sorpresa. Como ejemplo, si pasas las tarjetas de Machop, Machoke y Machamp, obtendrás un juego original para el e-reader del Game Boy Advance aparte de completar un Deck para el gran juego de Pokémon TCG.

Pero si creías que ahí terminaba la cosa, estás muy equivocado. Varios de los próximos juegos de Nintendo para el Nintendo GameCube tendrán una opción especial en donde tendrás que conectar tu Game Boy Advance a través del e-reader a tu GCN, para mandar información especial y obtener grandes sorpresas con ello. Un gran ejemplo es el Animal Crossing para el GCN, ya que las tarjetas de este título, además proporcionarte algunos tips e información de los personajes de este juego, también podrás enviar información de estas tarjetas, proporcionándote nuevas opciones en el juego, ya sea melodías, trajes, accesorios, entre muchas otras sorpresas.

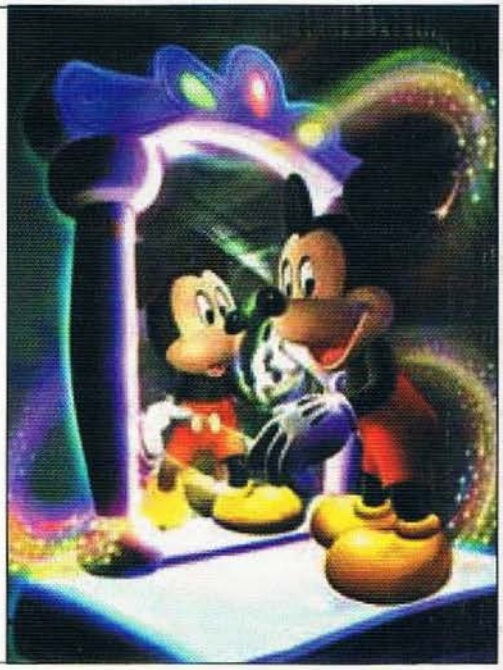
Como ves, el e-reader para el Game Boy Advance no es un juego, tampoco es sólo un accesorio, es una herramienta que expandirá el universo de Nintendo a proporciones nunca antes vistas y lo mejor de todo es que tendrá un precio bastante accesible al igual que las tarjetas. Así que prepárate porque con esto, Nintendo demuestra nuevamente quien es quien en el entretenimiento electrónico.

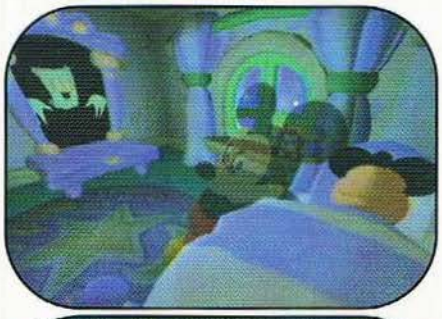
A fondo

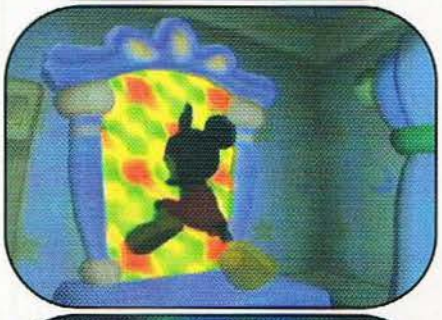
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

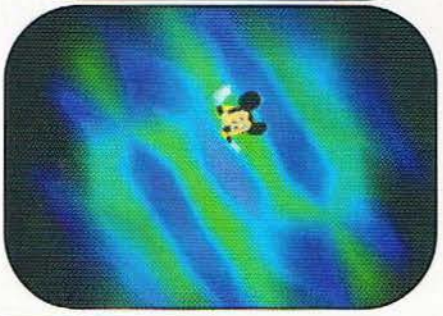
compañía: DISNEY INTERACTIVE	memoria: MINI DVD
clasificación: EVERYONE	categoría: AVENTURAS
desarrollador: CAPCOM	no. de jugadores: UNO

Mickey Mouse llega al poderoso Game Cube en su más reciente aventura, llena de sorpresas y color. Antes de que empecemos a revisar este entretenido juego, déjanos decirte que está enfocado principalmente para los videojugadores más pequeños o inexpertos; los acaba-juegos no encontrarán mucho reto aquí, en contraste, es una gran experiencia para los pequeñines, ya que cuenta con muchas buenas animaciones, llamativas gráficas y música muy divertida que los mantendrá ocupados por un buen rato. Ahora así, empecemos a checarlo.









Historia:

Una noche, Mickey es despertado por un extraño sonido, cuando se levanta, ve un fantasma en el espejo. Inmediatamente, Mickey se da cuenta de que sigue soñando, pero cuando ve que el fantasma se adentra más en el espejo, decide seguirlo para averiguar qué es lo que trama...

En esta aventura, Mickey deberá adentrarse en el mundo que está dentro del espejo y descubrir todos los secretos que oculta la mansión del fantasma. No es un juego de plataformas ni tampoco de acción en 3D, simplemente debes controlar a Mickey con ayuda de un cursor en forma de mano, con la que le dirás a Mickey qué debe hacer y hacia dónde dirigirse.

El control de este juego es extremadamente simple. Como ya te mencionamos, todo lo controlas con el cursor que cambiará de ícono según la acción que quieres que Mickey haga, aceptando cada selección con el Botón A. El botón B te sirve para cancelar la acción que Mickey se encuentre realizando en ese momento, por ejemplo, si quieres que se detenga cuando va yendo a un lugar, presiona B para que se quede quieto y le des una nueva orden.

© 2002 Disney

El Cursor

Según el elemento del juego al que le apuntes con el cursor, será el ícono que aparezca. Cada ícono te sirve para una labor determinada que deberá hacer Mickey; checa qué tipos de íconos hay y qué puedes hacer con cada uno.

Mano: 1

Esta es la forma básica del cursor. Te sirve para hacer que Mickey se dirija a algún lugar específico. Presionando A una vez, Mickey caminará a su destino, si lo presionas dos veces, correrá para llegar más rápidamente.

Mano Roja: 2

Cuando apuntas a Mickey, la mano se pondrá roja, lo que quiere decir que no podrás hacer nada más que causarle cosquillas a Mickey.

Mano Negra: 3

La mano se pondrá oscura cuando no puedes seleccionar nada, ni realizar ninguna acción con lo que estás señalando.

Lupa: 4

Cuando el cursor se convierta en una lupa, podrás checar detenidamente un objeto o lugar. Esto es muy útil para descubrir pasajes secretos o encontrar ítems que podrás recoger.

Puerta: 5

Normalmente aparece cuando seleccionas una puerta o alguna entrada a otro cuarto. Al presionar A, Mickey pasará al otro cuarto.

Llave: 6

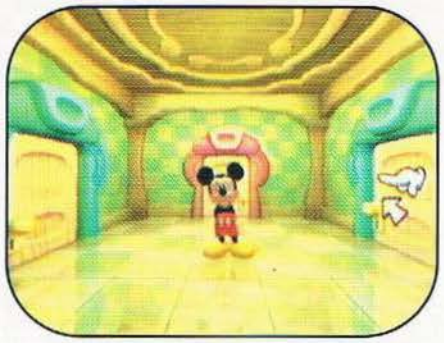
Cuando una puerta está cerrada, el cursor de puerta cambiará a una llave. Si tienes alguna llave, podrás abrir la puerta, de lo contrario deberás dejar este cuarto sin explorar, al menos, mientras encuentras la llave.
Foto: key

Bolsa de Magia: 7

Cuando seleccionas algo en lo que se puede usar un ítem, el cursor cambiará a esta Bolsa. Al presionar A, se abrirá la lista de los ítems que hayas conseguido y de ahí podrás seleccionar el que necesites.

Trick: 8

En ocasiones, podrás usar un truco, en ese momento, el cursor cambiará a esta estrella. Si no tienes suficientes Trick Points, no podrás realizar el truco.



Kids & Normal Modes

Por fuera poco, este título cuenta con dos niveles de dificultad Kids y Normal. Normal es el juego tal cual, donde deberás seguir las reglas normales. Kids Mode está enfocado a los videojugadores todavía más pequeños, ya que es la versión más simplificada de Normal. Aquí podrás usar automáticamente el ítem necesario en el lugar, sin necesidad de que lo selecciones, además no necesitarás los Trick Points para usar los trucos. No podrás salvar el juego y termina automáticamente después de una hora de juego. También cuenta con una opción muy buena que es la de un segundo cursor para los papás o personas mayores que jueguen con el pequeño. Para esto es necesario que haya un segundo control conectado en el segundo puerto del Game Cube, cuando esté, podrán controlar con este control el segundo cursor para ayudar a los niños a señalar los lugares que ellos deberán checar o en dónde deberán usar alguna acción o ítem.

Tricks

En algunas partes de la mansión hay cuartos en los que parece que no pasa nada, inclusive al señalar cosas con el cursor. En estas ocasiones, el cursor cambiará a la estrella para indicarte que puedes usar un truco. En este momento debes presionar A para que aparezcan dos opciones: una manita con pulgar arriba para que actives el truco o bien, una mano con el pulgar abajo para que no lo uses. El número en medio del ícono de truco te dice cuántos Trick Points necesitas para realizar dicho truco, necesitas encontrar las estrellas de energía para que puedas tener más puntos.

También hay contenedores para estrellas ocultos en diversas partes de la mansión, permitiéndote guardar más puntos para que puedas realizar los trucos en donde sea necesario.

Este entretenido título es compatible con el divertido Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie para el Game Boy Advance. Conectando ambos juegos, algunos elementos de Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse lo harán todavía más variado. Obviamente, necesitas el Nintendo Game Cube, Game Boy Advance y Cable.

Mini Games

Dentro de la mansión hay minijuegos ocultos bastante divertidos. Debes buscar bien para que los puedas localizar, así que no pierdas la oportunidad de darte un descanso y probar algo nuevo y divertido.

Souvenir Items

Esta es una opción que sería formidable que pudieras usar en la vida real. Dentro del extenso mundo del espejo hay ciertos ítems que no son como los normales (llaves, estrellas, etc.), estos ítems se van directamente al cuarto de Mickey; de manera que debes buscar en todas partas para ver qué ítems puedes encontrar, ¡pues son bastantes!

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse es un entretenido título que como hemos repetido a lo largo del A Fondo, está diseñado especialmente para que los pequeños que quieran adentrarse en los videojuegos, lo hagan de una manera muy sencilla y aprendan a usar ítems, checar cosas y divertirse en compañía de Mickey.

Obviamente lo recomendamos para los papás que tengan niños pequeños y que quieran compartir con ellos la aventura de Mickey en este mundo fantástico donde todo puede ocurrir; después de todo, se trata de un sueño, ¿no?

RANKING

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

EL CONEJO — 4.0

Definitivamente Capcom ha hecho un trabajo visual impresionante para ser uno de sus primeros proyectos, sin embargo, siento que lo ha dejado demasiado infantil. Sí, ya sé que se supone que hay jugadores de todas las edades, pero pienso que les quedó como para un jugador que no tiene nada de experiencia en los videojuegos, lo cual delimita la audiencia que pudo llegar a tener un título como éste. Si en verdad estás chavo, entonces no dudes en jugarlo.

CROW — 5.0

El concepto de juego es bueno, aunque quizá en lo personal, hubiera cambiadoun poco la forma de controlar a Mickey, pienso que para pequeños videojugadores será muy agradable, y para aquellos que son un poco más experimentados les parecerá sumamente sencillo incluso en el mayor nivel de dificultad, ya que prácticamente te llevan muy de la mano para conseguir avances en el juego. Las gráficas son excelentes y el audio también.

PANTEON — 4.0

Pues bien, me parece que este juego pudo haber dado un poco más. No es el hecho de que sea para niños, sino que en algunas partes las gráficas no se ven tan bien y los cinemas no están bien separados del juego y son muy lentos. Esto hace que se torne aburrido y te dé flojera ir de un lugar a otro y checar todo. Fuera de eso, es una buena opción para los pequeñuelos, pues se aprende a jugar sin problemas y es muy vistoso. La opción del segundo control para padres es buena idea.

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿? — ZZZZZ

Previo

ROCKMAN & FORTE

Uno de los juegos que todos los fans del héroe de titanio azul de este lado del Atlántico nos quedamos con las ganas de jugar llega al Game Boy Advance. Esta es la primera aparición del clásico y original Rockman (o Mega Man como lo conocemos en América) en el poderoso Advance; ya que hasta ahora sólo hemos visto al novedoso Mega Man Exe y a Zero, pero ahora el primero, el original llega para regocijo de todos los videojugadores.

Compañía
CAPCOM

Sistema

Jugadores
1 Jugador

Clasificación

Desarrollado por
CAPCOM

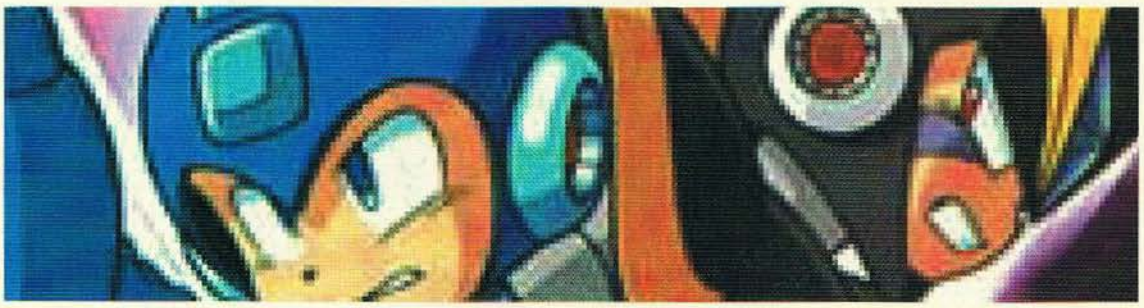
Memoria
64 megas

Categoría
Acción

Lanzamiento
Pendiente

Esta es la conversión para Game Boy Advance del original juego de Super Famicom Rockman and Forte (o como los conocemos, Mega Man y Bass), que apareció en Japón solamente. Si has seguido la revista desde sus inicios, no te será tan desconocido este juego, de hecho, el buen Conejo lo revisó en la edición de Agosto del año pasado (Año 10 No. 8) en su afamada sección del Conejo en el País de las Maravillas. De cualquier modo, déjanos decirte que esta es una muy buena adaptación que mantiene todos los estándares que hicieron grande al juego original.

En esta aventura, Rockman y Forte unen sus fuerzas (aunque no dejan de tratarse con recelo) para combatir al Dr. Willy. Al principio del juego podrás elegir a qué personaje usar, ya sea al carismático Rockman con su fiel perro Rush o a Forte, con su sabueso Treble; cada uno con diferentes habilidades que les ayudarán a pasar los diferentes peligros del juego.

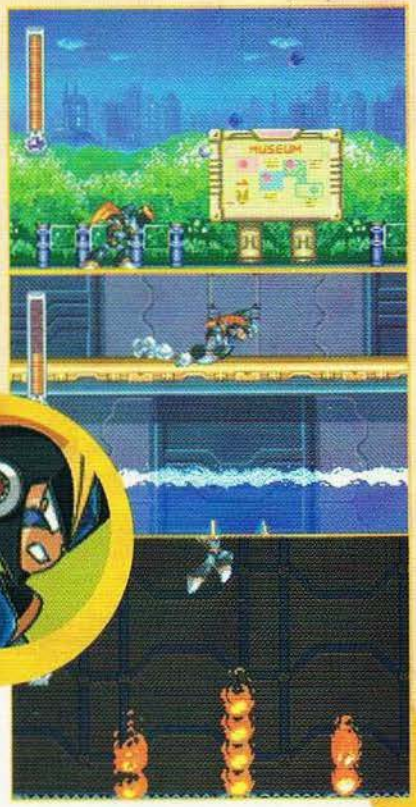


Un detalle muy padre de este juego es que puedes encontrar CD's a lo largo del juego. Estos CD's contienen información sobre los personajes de la saga y prepárate, son 100 discos diferentes que deberás conseguir. Obviamente estos discos están ocultos en las escenas y deberás usar armas o equipo diferente para conseguirlos; así que no creas que será una tarea fácil.

Copyright: Capcom CO., LTD, 1998, 2002

ROCK MAN

Rockman mantiene el mismo tipo de control que en toda la saga. Empieza simplemente con su X-Buster que podrás cargar para mayor efectividad, saltos y la barrida. El control es prácticamente el mismo que el Mega Man 7 que salió en América en el SNES, así que si jugaste el MM7, no notarás ninguna diferencia y te sentirás como en casa.



FORTE

Este personaje tiene un estilo diferente al de Rockman, pero no por eso es malo, al contrario. Forte cuenta con un disparo que puedes dirigir en cualquier dirección incluyendo diagonales (menos abajo), aunque no puedes cargarlo para que cause más daño. También cuenta con un útil salto doble que es de gran ayuda en ocasiones comprometidas como abismos y para alcanzar lugares donde Rockman no podría normalmente. Por último, Forte puede realizar un Dash al presionar dos veces la misma dirección para escapar de los peligros.

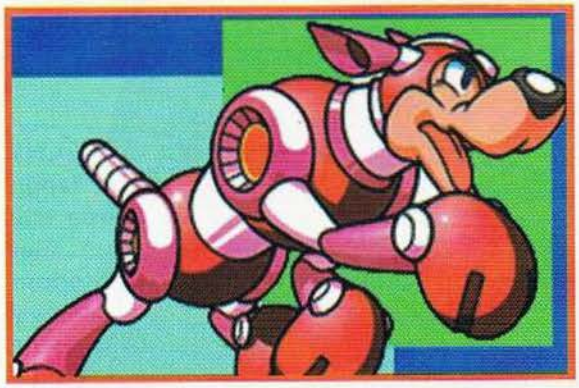
Al eliminar a alguno de los robots enemigos, ambos personajes podrán copiar sus armas para usarlas durante el juego. Recuerda que algunas armas le causan mayor daño a ciertos enemigos y otras no son tan efectivas; esto es la esencia de Mega Man y quedó intacto en este juegazo.

Afortunadamente, cuentas con las opción de poder seleccionar con L y R el arma del robot que quieras sin tener que entrar a la pantalla de selección. Esto te ayuda a hacer más ágil el juego y que no pierdas tanto tiempo en lo que eliges armas. Así podrás usar las armas en el momento que necesites, checa cómo puedes flotar en el bloque de hielo del arma de Iceman.

Los robots enemigos cuentan con la clásica presentación antes de la escena. Con muy buenas gráficas y la musiquita de siempre, aunque con un pequeño arreglo.

Durante tu aventura, podrás conseguir ítems al eliminar a los enemigos como las cápsulas de vida y de energía para tus armas adicionales. Además de que podrás conseguir unos tornillitos llamados Bolts; estos te servirán para comprar cosas e ítems en la tienda a la que podrás accesar al derrotar un robot.

Cada una de las escenas tiene sus peligros característicos que deberás sortear para llegar hasta el robot. Hay escenas de fuego, de hielo, de agua, de arena, etc. Por cierto, en este juego podrás accesar a diferentes robots según el que hayas derrotado, checa en la foto cómo algunas escenas quedan inaccesibles si no pasas a ciertos robots.



Rockman And Forte es un buen juego que esperamos que llegue a nuestro continente. Realmente ya era hora de que un verdadero Mega Man llegara al Game Boy Advance y qué mejor que un juego no tan conocido por los de este lado del globo. Si eres un fan de Mega Man, no puedes perderle la pista a este estupendo título que estamos seguros de que dejará complacidos a todos los que lo jueguen. Solamente debemos de cruzar los dedos.

Te encontrarás con muchos enemigos, tanto nuevos como viejos. Algunos son de gran tamaño y otros de los clásicos que tienen diferentes habilidades. Además de que en el juego te encontrarás con muchas sorpresas como esta "manta" en la que se proyectan sombras de los enemigos, al azar, los dueños de dichas sombras saldrán para atacarte.

Los robots tienen varias formas de atacarte, aunque si te fijas bien, podrás medirlos y aprender sus secuencias para sacar ventaja de ellos. Aunque déjanos decirte que sí son algo difíciles en lo que encuentras la manera, pero con práctica, puedes superar cualquier obstáculo.

ULTIMA PAGINA

¡¡¡Guau!!!, este mes sí que estuvo intenso, ahora sí tenemos una gran variedad de títulos para los sistemas de Nintendo, y como pintan las cosas, el siguiente mes estará mejor. Para que te des una mejor idea de lo que hablamos, el siguiente mes tendremos:

Altered Beast: Guardians of the Realm (GBA)

El gran clásico de Arcadia de Sega hace su reaparición en el Game Boy Advance con muchos trucos bajo la manga. Con dieciséis nuevos niveles y mucho más transformaciones de las originales, Altered Beast será algo de ver para creer... (o más bien dicho, jugar).

Street Fighter Alpha 3 (GBA)

El súper esperado juego de Capcom ha tardado más de un año en llegar, pero no cabe duda de que fue para bien de todos. Con un esquema mucho más pulido y un control mejorado, veremos como un Hit de Arcadia se comprime lo suficiente para entrar en un cartucho de Advance sin perder ni un segundo toda la acción.

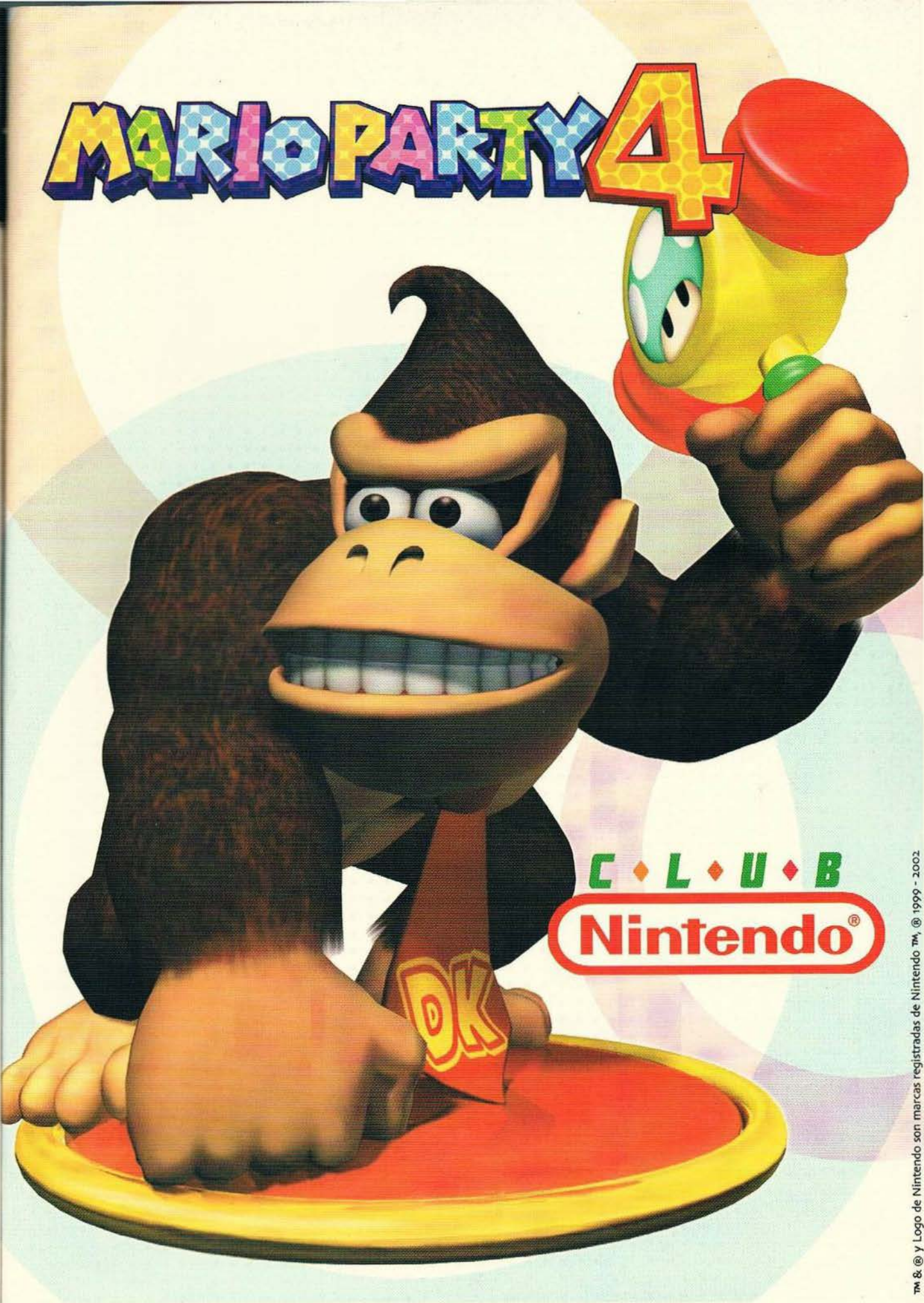
Star Wars: Bounty Hunter (GCN)

El gran caza-recompenzas Jango Fett, es el único en la galaxia que será capaz de atrapar a un líder extremista que dirige un misterioso culto. Con gráficas impresionantes y pistas de audio de las películas de Star Wars, estamos seguros de que será uno de los mejores juegos de la temporada.

Godzilla: Destroy All Monsters Melee (GCN)

Con su peculiar modo de juego, Godzilla y todos los monstruos que se han hecho famosos por ser derrotados por él, han hecho hasta lo imposible para caber en un Mini-DVD y comenzar la batalla en el Nintendo GameCube. Como ya lo hemos mencionado, hasta cuatro jugadores podrán agarrarse hasta de las escamas para salir victorioso en este estrepitoso juego, siempre y cuando los humanos no interfieran demasiado.

Además de muchos otros juegos y nuestras acostumbradas secciones como: El Cementerio de Videojuegos, El Ojo del Cuervo, El Conejo en el país de las Maravillas, Mariados, S.O.S. y el tan esperado reporte del Tokyo Game Show 2002, por todo esto verás que Noviembre será un mes con muchas sorpresas.


MARIO PARTY 4
DK
C • L • U • B
Nintendo®
™ & ® y Logo de Nintendo son marcas registradas de Nintendo ™, ® 1999 - 2002

MARIO PARTY 4
C • L • U • B
Nintendo®
™ & ® y Logo de Nintendo son marcas registradas de Nintendo ™, ® 1999 - 2002